KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 97 - LUGLIO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Mario Rivelli,
Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani,
Mieko Sugawara, Il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro,
Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd e Skuld**, oltre a decine di creature divine e demoniache. Attualmente, un misterioso ragazzino apparso dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, apparendo in continuazione davanti a lei e dichiarando di averla già conosciuta molto tempo prima. Intanto, il tempo sembra essere impazzito, e mentre Urd e Skuld cercano di porre rimedio lavorando all'ormai collassato sistema Yggdrasil, Keiichi cerca di impedire al piccolo intruso di fermare il mondo, nonostante il suo gesto sia ben motivato: consumato dall'eccesso di poteri, il suo organismo deperisce velocemente, fino a causare entro breve la morte di Belldandy, oltre che la sua. I due sono infatti legati dalla regola del 'duplex', che impedisce a demoni e dei di eliminarsi a vicenda, legandoli a due a due in giovane età e facendo poi dimenticare a entrambi l'identità del proprio corrispettivo. Keiichi entra in possesso del meccanismo temporale, e Belldandy decide di attivarlo sacrificandosi per il bene del mondo, mentre il piccolo demone la fa regredire per errore al'età dell'infanzia. E proprio mentre il tempo sta per fermarsi in eterno, accade qualcosa...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard, reprimendo possibili insurrezioni con la legge marziale. Il vecchio Hosuke convince il nipote a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion**, e così gli alieni scoprono di potere ben poco contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Progettando di rientrarne in possesso, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia aliena che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus e così Isaka e Hoichi abbandonano il robot per permettere all'AI di contrastare il tentativo si invasione. Mentre Hoichi esprime la sua rabbia per l'abbandono di Akane, il vecchio Hosuke gli rivela di essere in realtà suo padre e impedisce al giovane di ribellarsi alle sue decisioni. Intanto il golpe di Sheska prende il via, sottraendo materiale top secret al distaccamento fardiano sulla Terra...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta di proprietà del padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda e che possiede una creatura simile a Hoshimaru a cui è collegata mentalmente. Le due decidono di andare a indagare sui misteriosi incidenti – già due - che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro (ma più grande e violento) che propone ad Akira di affiancarlo nel folle progetto di plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru riesce a sbarazzarsi dell'inquietante giovane, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza decidono di indagare sulla scomparsa del collega. Contemporaneamente le autorità istituiscono segretamente un comitato speciale composto da tecnici e militari il cui compito consiste nell'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli del Giappone e di altre nazioni. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai** è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità degli oggetti volanti che – qualunque sia la loro provenienza – mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende di ogni parte del mondo...

KAMIKAZE - Misao Mikogami, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, è in grado di vedere nello schermo creato dalle gocce di pioggia che cadono immagini terrificanti riguardanti il proprio futuro. Un brutto giorno l'incubo prende forma davanti ai suoi occhi: la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), due strani uomini e il bellissimo **Kaenguma** fanno irruzione a casa sua con cattive intenzioni. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei **Matsurowanu Kogainotami**, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con poteri apparentemente imbattibili. In seguito, Misao racconta la sua storia alla giornalista **Keiko Mase**, la quale le consiglia di non temere e di tornare a frequentare la scuola: ma è proprio lì che la ragazzina incontra di nuovo Sakurai/Aiguma, la quale le conferma la sua amicizia (ma solo tra le mura scolastiche!) proprio mentre i suoi compagni danno il via a una crudele incursione per stanarla. Per evitare ulteriori spargimenti di sangue, Misao decide di consegnarsi ai nemici, i quali la trovano... più di una volta!

AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta concedere la propria fiducia a chiunque, anche se la situazione lo sconsiglierebbe. Quando alcuni strani incidenti iniziano a capitarle intorno, la ragazzina inizia a spaventarsi, e a identificare un elemento comune a tutte le situazioni: la costante presenza di uno strano bambino. Messa sul chi vive dai compagni di classe, Kotono inizia a temere di essere presa di mira dal misterioso piccoletto, e il suo stupore è grande quando una sera, rientrando a casa, i genitori glielo presentano come il nuovo coinquilino: **Aiten Myoo**, questo il suo nome, è il figlio di un superiore del padre, e pertanto va trattato con la massima cura! I sospetti sul conto del piccoletto vengono alimentati da nuove incursioni del 'maniaco del quartiere', ma Kotono decide di dare credito ad Aiten. Dopo aver scoperto che uno dei compagni di classe aggrediti dal 'maniaco' si era reso più volte responsabile di percosse ai danni di anziani e barboni, a Kotono sorge un dubbio... Aiten è forse un *giustiziere*?

GENZO - Genzo è il più grande burattinaio del mondo, ma ha perso ogni sentimento dopo la morte della moglie, e ora accetta lavori su commissione: come compenso non chiede denaro, bensì donne 'di grande bellezza interiore' da usare come modelle per creare una bambola identica alla moglie. Meglio non ingannarlo, poiché è in grado di vedere i demoni che albergano nella coscienza della gente. Questo lo sa bene anche la principessa **Kiku Nagashima** che, abbandonati gli agi del feudo natio, ha deciso di seguire Genzo alla ricerca di avventure ed emozioni forti, seguita anche da **Tsuru**, selvaggia ma pura di cuore...

sommario

In copertina:
GENZO © Yuzo Takada/Kodansha

Qui a fianco:
NIJI NO DENSETSU © Chieko Hara/Kodansha

LUCCA O NON LUCCA

Lucca 2000. Dopo annunci e smentite, discussioni tra il comitato organizzatore e il comune, sconvolgimenti direttivi, rabbie e rancori, arriva finalmente la comunicazione ufficiale. Il Salone del Fumetto più famoso d'Italia aprirà nuovamente le sue porte a tutti i fan, dopo essere rimasto fermo un giro ai nastri di partenza. In molti hanno preso posizioni critiche nei confronti della manifestazione. Noi come al solito urliamo fuori dal coro, ci riappropriamo della memoria storica, crediamo che Lucca sia il territorio ideale in cui confrontarsi e la difendiamo. In un certo senso siamo nati proprio nella cittadina toscana, almeno professionalmente. E' proprio sulla scalinata di Villa Bottini che Luigi Bernardi ci presentò come sua nuova redazione a critici e giornalisti, quando Granata Press si apprestava a smazzare le carte di un panorama editoriale ingrigito e povero d'idee. Ed è allo stand delle Edizioni Star Comics nel glorioso Palazzetto dello Sport che abbiamo incontrato per la prima volta il pubblico dell'etichetta perugina, dividendo gli spazi con l'ex redazione 'americana'. A Lucca ci siamo infine presentati come etichetta indipendente, trovando posto tra editori più o meno blasonati, per portare avanti progetti riguardanti il fumetto italiano autoprodotto e i romanzi giapponesi. Ma ancora prima che ci sognassimo di lavorare nel mondo dei fumetti, Lucca ci vedeva indomiti presenzialisti, zaino in spalla, pranzo a sacco, soldi contati e orario dei treni alla mano (treni che finivamo inevitabilmente per perdere, pur di restare nella patria del fumetto per qualche ora in più). Lucca ci ha rapito il cuore, e non merita di morire per inutili 'giochi di potere'. Spesso siamo stati critici con il Salone, sottolineando in più di un'occasione passate malgestioni. Ma ci siamo risvegliati nostalgici e partigiani ora che è in atto un vero e proprio boicottaggio: indipendentemente da chi possa avere ragione nel presentare rimostranze (come al solito, la verità sta probabilmente nel mezzo), vi invitiamo a raggiungere Lucca dal 28 ottobre al 1° novembre. E' necessario dimostrare al comune che la manifestazione non è a beneficio dello staff che ne dirige o che ne ha diretto i lavori, ma che è nostra di diritto. Di noi che i fumetti li amiamo e li leggiamo, di noi che troviamo il coraggio di entrare fisicamente nei panni dei nostri eroi di carta, di noi capaci di stringere amicizie approfittando di un territorio comune in cui divertirci e confrontarci, di noi ansiosi di conoscere autori italiani e internazionali, strappare dediche e disegni, informazioni. Di noi che esistiamo perché il fumetto non muoia.
Oggi più che mai essere a Lucca è importante. E non per le mostre o per gli incontri, ma semplicemente per noi. Facciamo tutti uno sforzo, troviamoci domenica 29 ottobre alle 15:00 proprio al Palazzetto, facciamo ricordare a tutti i fasti di un tempo. Solo così potremo far sentire in futuro la nostra voce, perché il Salone di Lucca non assuma le caratteristiche dell'ennesimo circo del fumetto, rimanendo a tutela di autori e produzioni. Noi ci saremo. Se ci sarete anche voi significherà davvero molto per tutti e quattro i vostri affezionati Kappa boys. **Kappa boys**

«Quando credo di amare qualcuno comincio subito a odiarlo e a trovargli mille difetti e incompatibilità, forse perché così, attraverso l'odio, riesco a decifrare anche l'amore che, da solo, si consumerebbe senza poi avermi dato niente da sapere di sé». Aldo Busi

AAVV
NEO DEVILMAN
Kodansha, 240 pagine, ¥ 880
Mentre in Giappone è appena uscita la seconda serie di action figure, battezzata **Devilman More Than Demon**, caratterizzata da Yasushi Nirasawa e 'scolpita' da Toshimitsu Usui, il celebre personaggio di Go Nagai non accenna a interrompere la sua marcia trionfale, proponendosi in maniera completamente rinnovata alle nuove generazioni. Se le statuette in vinile mostrano i protagonisti Akira Fudo e Ryo Asuka con un look quasi transgender, efebici e tatuati, truccati e ornati di bracciali e catene, il revisionismo messo in atto da Kodansha riscrive nuovamente la storia sotto forma di manga. Dopo il successo dei primi due volumi, ecco fresca di stampa la terza raccolta di **Neo Devilman**, che chiama a rapporto sette nuovi maestri del fumetto, differenti per segno e stile narrativo. Questa volta la star è senza dubbio Sho-u Tajima, ai vertici della top ten dei titoli nipponici più venduti con il suo **MDP Psycho**: il suo **Mad in Heaven** è un faccia a faccia spietato e sanguinario tra Ryo, Akira e Selene, una prova d'autore elegante e suggestiva. Oltre a Noboru Miyama, Miki Tori, Shinobu Kaze e Iou Kuroda, ritroviamo due vecchie conoscenze a noi care, Masaomi Kanzaki e Yoshikazu Yasuhiko. Il primo, ormai irriconoscibile nel segno, ci fa però rimpiangere l'intramontabile **Xenon** o il più recente **Kaze**. Meglio il buon vecchio Yas, papà di **Gundam** e **Arion**, che ci delizia con dodici pagine a colori dalla matrice onirica, che vedono Devilman combattere contro Selene nel tentativo di salvare Miki da un demone tentacolare. E se a tutto questo aggiungiamo il nuovissimo OAV **Amon Apocalypse of Devilman**, non possiamo che gioire per le mille vite del nostro uomo diavolo! **MDG**

Yutaka Nanten
COWBOY BE-BOP
Kadokawa Shoten, 176 pagine, ¥ 520
Orfani di **Cowboy Be-Bop**, malinconici per il triste destino che il cartoon ha riservato a Spike Spiegel, bramosi di ritrovare le procaci forme di Faye Valentine, di rivedere all'opera Jet Black e Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th? Il manga di Yutaka Nanten – che divide il copyright con Hajime Yatate, Dai Sato e Shinichiru Watanabe – potrebbe alleviare le vostre sofferenze, mostrandovi avventure inedite dei più indomiti cacciatori di taglie che il panorama nipponico ci abbia mai presentato. Certo, il manga non colpisce per l'innovativa grafica della serie animata, non vanta lo stesso accattivante character design, non scava così a fondo nei personaggi, e gli si perdonano a stento certe grossolane sproporzioni anatomiche. Ma per molti costituirà un rimedio provvidenziale all'astinenza forzata, dal momento che una seconda serie animata è per ovvie ragioni fuori discussione. Con una media di due uscite l'anno la pigra Kadokawa sta pubblicando la serie, e alla sua terza uscita tiriamo somme tutt'altro che lusinghiere. Dietro belle copertine si nascondono storie dall'umorismo seriale, dalla sessualità ridanciana, dall'intreccio prevedibile, godibili forse per chi ancora non conosce la saga della Sunrise, create in sostanza per cavalcare il successo di una produzione che rimarrà a lungo nei cuori di tanti fan. Be', ci sono state ben più riuscite forme di speculazione editoriale... **MDG**

Aoi Omori
YUSHAOH GAOGAIGAR FINAL
242 pagine, 940 ¥, Mediaworks
In contemporanea con l'uscita del primo OAV **Gaogaigar Final**, che segna l'inizio di una nuova storia a seguito della serie televisiva **Gaogaigar**, ecco uscire un volu-

Chiho Saito
LADY MASQUERADE
Flower Comics, Shogakukan, 192 pagine ¥ 390
Dopo le fatiche, ma anche il successo, di **Shojo Kakumei Utena**, la brava Chiho Saito ritorna ai suoi primi amori, che seppur meno commerciali e meno innovativi narrativamente parlando, risultano più curati e approfonditi sul profilo psicologico dei personaggi: elemento, questo, assolutamente fondamentale in una storia che può definirsi buona.
Chiho Saito adora esplorare il mondo delle pulsioni umane, e lo dimostra spesso e volentieri. Nelle sue storie amori innocenti, spesso adolescenziali, si mescolano a storie torbide di donne e uomini perversi e senza scrupoli, creando cocktail dai sapori insoliti, come nella sua più recente storia, **Lady**

me a fumetti con il medesimo titolo che ci offre un'avventura fuori serie di Guy, qui presente nella sua nuova versione chiamata Evoluder, e degli altri membri della GGG (Gutsy Galaxy Guard) alle prese con una nuova minaccia rappresentata dai Bionet e dai loro emissari (esseri umani fusi a meccanismi). Guy dovrà affrontare Shu, suo vecchio amico e antagonista ai tempi della scuola. Ottenuto un nuovo corpo dai Bionet, Shu si vuole vendicare di Guy rapendo Mikoto (l'attuale ragazza di Guy), di cui era innamorato. Grazie al suo ostaggio, riesce a impedire a Guy di attuare la Final Fusion (la trasformazione di Gaofigher, ovvero il gigantesco robot che ha preso il posto di Gaogaigar dopo la fine della serie televisiva), evitando così la distruzione del mostro creato dai Bionet che sta mettendo a ferro e fuoco la città. Apre il volume un'ipotetica saga a fumetti che viene collocata tra gli episodi 43 e 44 della serie televisiva e che vede come protagonisti Soldato J e Arma, due personaggi secondari che hanno però una parte importante da metà della serie, in una storia che li vede combattere con le loro controparti malvagie. Mentre **Gaogaigar Final** è una storia inedita, questa era già stata pubblicata in un volume antologico uscito nel 1989. Entrambe le storie sono magistralmente disegnate da Aoi Omori, che possiede un tratto molto curato e preciso, nonché un'abilità fuori dal comune nel disegnare le scene d'azione che risultano assai dinamiche. Questo volume non presenta punti a suo svantaggio, tranne il fatto che occorre conoscere la storia della serie televisiva e aver visto almeno il primo degli OAV di **Gaogaiger Final** per capirci qualcosa. Se vi piacciono i robot giganti componibili e l'azione mozzafiato, questo fumetto fa senz'altro per voi. Gli altri possono starne tranquillamente alla larga. **AP**

Masquerade, che rispecchia in pieno questo suo indagare. Sono solo due i volumi che raccolgono la storia di Setsuna, una ragazza segnata dalla morte violenta dei genitori che si trova suo malgrado al centro di una spirale di violenza diretta e orchestrata da un oscuro individuo che spartisce un inquietante segreto assieme ad altri tre uomini e una donna... Un segreto che conduce inevitabilmente alla morte.

Lady Masquerade è una storia di passione e di avventura, una storia che nasce e si sviluppa come un film d'azione e che, come tale, riesce a monopolizzare l'attenzione del lettore in un crescendo di colpi di scena dove pagina dopo pagina i contorni di un mistero inquietante iniziano a prendere forma e a delinearsi mostrando la loro vera faccia. **BR**

Autori vari

BOY'S PIERCE

348 pagine, 750 ¥, Magazine Magazine

Se mettete piede in una grande libreria di Tokyo ed entrate nel reparto dei manga per ragazze, noterete immediatamente una sezione dedicata a pubblicazioni molto particolari. Se provate a sfogliare una rivista a fumetti o un volumetto, noterete subito che raccontano storie di amori gay, e a quel punto venite catapultati nel vasto mondo degli Shonen Ai. Fra riviste e albi più o meno soft (la parte sessuale è molto importante in questo tipo di storie, ma in molti fumetti viene solo accennata), spicca una delle riviste più famose, soprattutto per i suoi contenuti hard. "Boy's Pierce" si presenta come qualsiasi rivista a fumetti giapponese (grande formato, molte pagine e carta pessima), e sfogliandola vi salterà subito all'occhio quanto sia hard il contenuto. Al suo interno troviamo varie storie (fra fumetti e racconti illustrati ce ne sono una decina) disegnate da varie autrici più o meno brave, e per quanto riguarda il disegno, le storie che si salvano sono non più di quattro o cinque. La maggior parte di questi racconti sono autoconclusivi e contengono situazioni altamente erotiche se non pornografiche, e anche se graficamente censurate (con bollini o macchie bianche) lasciano ben poco spazio all'immaginazione del lettore. Le due storie meglio disegnate sono quella di Mika Sadahiro (**3 e un mezzo**), che parla di un triangolo fra due ragazzi e il loro coinquilino, e quella di Ayuka Sagami (**Ore no Itami Omae no Itami - Le mie e le tue sofferenze**), che risulta molto particolare nei disegni, anche se presenta una situazione abbastanza inquietante (il feticismo per le ferite non l'avevo considerato). Una rivista sicuramente interessante, ma adatta soprattutto a chi predilige le situazioni forti. **AP**

Molti lettori ci subissano di domande riguardo a **Kappa Magazine**. Anche se forniamo spesso spiegazioni nelle varie rubriche, ci rendiamo conto che un'informazione frammentata non basta per avere un panorama completo riguardante la nostra complessissima rivista. Per cui, di tanto in tanto, sbroglieremo la matassa proprio qui, dando la risposta a quelle che – in genere – sono definite FAQ, ovvero *frequently asked questions*, domande poste frequentemente.

a) Perché non serializzate Oh mia Dea! **in un albo monografico mensile tutto suo?**

Sarebbe impossibile, dato che **Oh, mia Dea!** viene pubblicato mensilmente anche in Giappone, un episodio alla volta, sulla rivista "Afternoon". E dato che la serie non si è ancora conclusa in patria, pubblicando più di un episodio al mese rischieremmo di raggiungere la produzione originale: questo ci porterebbe a doverne interrompere la pubblicazione in Italia, in attesa della realizzazione di nuovi capitoli (come è accaduto, per **Guyver**).

b) Le pagine di Exaxxion **sono troppo poche. Perché non inserite più episodi ogni mese?**

Semplicemente perché pubblichiamo **Exaxxion** praticamente in contemporanea col Giappone. Mentre su questo numero di **Kappa Magazine** stiamo pubblicando il 27° episodio, infatti, in Giappone è appena uscito su rivista il 34°. Per ottenere il permesso di pubblicazione dalle case editrici originali dobbiamo realizzare programmi editoriali di 12 mesi alla volta, ma per via di **Exaxxion** (che talloniamo a soli 7 episodi di distanza dall'originale) siamo costretti a restringere il campo d'azione a soli sei mesi. Pubblicando un paio di episodi alla volta, quindi, resteremmo senza materiale nel giro di tre mesi, e saremmo costretti a riprendere la pubblicazione 'a singhiozzo'. Come al solito, quindi, preferiamo la continuità. Inoltre, per motivi indipendenti dalla nostra volontà, nel prossimo futuro saremo costretti a far saltare **Exaxxion** per un mese (uno solo): Kenichi Sonoda, infatti, di tanto in tanto collabora con la rivista trimestrale "Afternoon Season", su cui pubblica episodi spin-off di **Gun Smith Cats**, e quando questo accade non è in grado di consegnare l'episodio di **Exaxxion** per il mensile "Afternoon", da cui noi lo traduciamo. Per quanto riguarda invece le dimensioni degli episodi, non siamo noi a deciderne la quantità di pagine: i capitoli che noi pubblichiamo su **Kappa Magazine** sono quelli originali, che l'autore realizza su una distanza che va di solito da 12 a 18 pagine.

THE CANDIDATE FOR GODDESS

DVD regione 2, 2000, Fantascienza, 72 min., ¥ 6.000, Emotion

Dopo la catastrofe chiamata Lost Property che ha colpito l'intero sistema stellare, l'umanità si è trovata senza una patria e si è trasferita nelle colonie spaziali che vagano per il cosmo. Per l'umanità non tutto è perduto, infatti viene scoperta l'esistenza di un pianeta del tutto simile alla Terra a cui viene dato il nome di Zion. Purtroppo, però, gli esseri umani vengono attaccati da una razza di mostri alieni chiamati Victim. L'unico mezzo per vincere è costituito dal nuovo credo religioso rappresentato dalle cinque dee, potenti robot dalle sembianze femminili che nascondono immensi poteri. La storia ha inizio quando i nuovi candidati giungono alla sede della GOA, il centro di addestramento per i piloti delle dee. Il protagonista della storia è Zero Ennha, un ragazzino dotato di poteri psichici chiamati EX che finisce per errore a bordo di una delle dee (Eeva-Leena), all'interno della quale rivive alcuni momenti della sua infanzia, mentre gli appare una misteriosa ragazza le cui parole sono: "mi hai preso..." The candidate for goddess è una serie televisiva realizzata con l'uso della grafica 3D: tutti i robot, le astronavi e gli alieni sono animati e colorati al computer, mentre le cinque dee robot (e gli altri robot che compaiono nella serie) sono sì in tre dimensioni, ma sono colorate al computer con la tecnica del cartone animato. Le animazioni dei personaggi sono ben fatte e risultano molto fluide. Purtroppo le scene al computer e quelle in animazione non si fondono molto bene, e il tutto sembra un po' finto. La storia è molto interessante, ma solo dai primi tre episodi non posso dire se avrà uno sviluppo interessante. Non male, se ci si abitua alle scene fatte al computer. **AP**

JOJO NO KIMIYONA BOKEN 1

DVD regione 2, 2000, Avventura, 30 min., ¥ 6.800, The Klock Worx

JoJo è sicuramente uno dei fumetti giapponesi entrati ormai nel mito, sia in Giappone sia qui da noi, e quindi era facile aspettarsi una sua versione animata uscita già qualche anno addietro nel paese del solo levante. A quel tempo fu realizzata una serie di OAV (6 in tutto) che prendeva in esame alcuni episodi e il finale della terza serie (la serie di **JoJo** più amata, sia dal pubblico giapponese sia da quello nostrano) con protagonista Jotaro Kujo. Le animazioni erano molto buone e la colonna sonora straordinaria composta da Marco d'Ambrosio per la Skywalker Sound. Ora, passato qualche anno, la storia si ripete (**JoJo** è uno dei fumetti che in Giappone si trova sempre nelle prime posizioni nella classifica delle vendite) e l'intero staff di quella prima serie si è nuovamente riunito per realizzarne una seconda che ci racconta l'inizio della terza serie, parte che era stata saltata nella prima versione animata. Per chi non conosce **JoJo** diciamo che si tratta della storia delle varie generazioni della famiglia Joestar, che nel corso dei secoli si è battuta con il terribile Dio Brando, lotta che proprio nella terza serie ha avuto la sua conclusione (fine non definitiva, visto che in questo momento siamo già arrivati alla sesta serie). Le animazioni sono davvero eccellenti, e molto efficaci anche gli effetti visivi che rendono al meglio gli stand (sorta di alter ego dei protagonisti che questi usano nei combattimenti). La storia non si discosta dal fumetto e viene narrata fedelmente, ma in maniera molto più cupa rispetto al fumetto. Qua e là si nota l'uso del computer negli effetti visivi, ma la cosa non dà assolutamente fastidio, anzi, ne valorizza sicuramente le animazioni. Che dire di più, ogni fan di **JoJo** avrà sicuramente di che godere di questo primo OAV, nonostante in alcuni momenti la vicenda vada un po' a rilento. **AP**

FLCL 1

DVD regione 2, 2000, Fantascienza, 25 min., ¥ 2.700, Star Child

Sotto questo nome assurdo (la pronuncia dettata dall'alfabeto sillabico giapponese è Furikuri) si nasconde la nuova serie di OAV (6 uscite previste) della Gainax (coloro che ci hanno deliziato con **Evangelion** e **Il mistero della pietra azzurra**), che com'era facile aspettarsi si cimenta ancora una volta con la sperimentazione. Se **Evangelion** vi fosse sembrato un prodotto abbastanza sperimentale (se non come tecniche di animazione almeno come concezione delle storie), con questo **FLCL** la sperimentazione della Gainax continua a evolversi percorrendo la strada dell'assurdità. Naota Nandaba sta tornando a casa assieme a Mamimi Samejima, che è la ragazza di suo fratello. Mentre i due parlano del più e del meno (da notare il menefreghismo del ragazzino alle avance della ragazza) una ragazza a bordo di una Vespa (sì, proprio la moto che tutti conosciamo) lo investe in una scena che definirei abbastanza delirante e assolutamente comica. Dopo varie scene assurde e apparentemente senza significato, il ragazzo torna a casa illeso. Il giorno dopo, Naota entra in casa e viene accolto dalla ragazza che l'ha investito e che dice di chiamarsi Haruko. Dopo un attimo di rabbia e smarrimento, il padre gli spiega che ha affittato una camera alla ragazza. Tutta la scena è realizzata in bianco e nero come un fumetto nelle cui vignette si muovono i personaggi che discutono animatamente. Ma le stranezze non sono finite: nottetempo, infatti, dal corpo di Naota esce uno strano robot antropomorfo che Haruko attacca con la sua enorme chitarra. In questo primo episodio non si può assolutamente comprendere nulla della storia e di dove questa vada a parare... Ben venga la sperimentazione, ma la Gainax sembra ormai proiettata a finanziare la pazzia dei suoi dipendenti. Ma dove sono finiti i tempi di **Gunbaster** e del **Mistero della pietra azzurra**? Basta alle seghe mentali, è ora di produrre buona animazione... **AP**

MANIE-MANIE – I racconti del labirinto
1983, antologico, 50 min., L. 39.900, Dynamic
Ecco un film 'da festival', più volte premiato grazie alla sua capacità (o meglio, a quella degli autori) di dimostrare che quella del cartone animato è un'arte vera e propria, se il mezzo viene usato al pieno delle sue potenzialità, e non solo per generare personaggi carini da trasformare in tempi brevissimi in pupazzetti e merchandising vario. In questo caso, l'operazione sarebbe praticamente impossibile. Grazie all'onirico **Labyrinth**, Rintaro si conferma (o meglio, si confermò, visto che il film è del 1983) come uno dei migliori registi nipponici di animazione, e soprattutto uno dei più visionari e capaci di cambiare il proprio stile a seconda del tipo di racconto. In questo episodio una bambina 'attraversa lo specchio' come Alice ed entra in un labirinto onirico che racchiude stravaganti visioni, incubi viventi e fantasmi della fantasia. Il character design, l'ambientazione e l'animazione non assomigliano a nulla che sia mai giunto prima dal Sol Levante, e l'atmosfera rende molto bene lo stato di torpore in cui ci si trova quando gli occhi stanno per chiudersi per il sonno, nonché l'inquietudine generata da quei sogni che non sono esattamente incubi, ma nemmeno poi tanto 'd'oro'. Accompagnati dalla lenta e distaccata musica di un pianoforte, unico elemento musicale della colonna sonora, solchiamo corridoi le cui estremità si allontanano quanto più si cerca di raggiungerle, strade assolate e deserte in cui echeggiano risate e grida di invisibili bambini che giocano, stretti vicoli in cui marciano *salary men* fantasma, piazze gremite di presenze buie che occhieggiano sorridenti come a dire "non aver paura, vogliamo solo divertirci insieme". Un invito che la piccola protagonista accetta, e che la porta nella giostra colorata del circo dei sogni, dove musica stonata, ombre, luci e colori si fondono in una festa di creaturine deformi e indistinte. Da notare una citazione (o forse solo scopiazzatura?) da *Allegro, non troppo* del nostrano Bruno Bozzetto, nella scena in cui nascono e crescono decine di mostriciattoli scuri costellati di bulbi oculari luminescenti. **Labyrinth** è anche l'episodio-contenitore del film, ovvero quello che costituisce il prologo e l'epilogo, pur essendo le tre storie completamente indipendenti le une dalle altre. Grazie al sipario aperto dal Pierrot-guida, accediamo infatti al secondo episodio, **L'uomo che correva**. E l'atmosfera cambia radicalmente. Il futuro prossimo venturo in cui ci troviamo, mostra una gara di veicoli a propulsione che solcano con ferocia la pista di un circuito automobilistico, mentre un giornalista ci (o meglio 'si') racconta la storia di Zack Hugh, uno di quei folli piloti pronti a tutto. E così assistiamo alla trasformazione di un uomo che, collegato al proprio veicolo e monitorato a distanza dai medici-tecnici del proprio team, raggiunge il limite fisico di sopportazione dello stress da corse, e arriva a tagliare *comunque* il traguardo vittorioso pur essendo morto nel corso della gara, durante la quale abbatte i concorrenti uno dietro l'altro sfrecciando al loro fianco e consumandoli fino alla distruzione con una sorta di potere psichico post-mortem. L'episodio è di una crudezza raccapricciante, e il regista tuttofare Yoshiaki Kawajiri riesce molto bene a farci immedesimare nelle sensazioni di un uomo il cui sforzo viene portato all'estremo, giocando con uno stile grafico quasi realistico che, grazie a potentissimi contrasti di luce e a deformazioni grottesche, riesce a trasformare il volto del protagonista in una maschera di caparbietà, dolore e follia, la stessa che potrebbe avere un folle dio di qualche dimenticata mitologia. Dopodiché si salta a pié pari in un ambientazione sempre futuribile ma meno estrema, quella dell'episodio **Interrompete i lavori!**. La professionalità di Katsuhiro Otomo fa di nuovo centro, e permettendogli di rendere credibile anche lo scenario più azzardato che si possa ideare. Una compagnia giapponese sta effettuando lavori in una sperduta landa al centro di una giungla all'estero, in un paese che ha però subito un golpe e il cui nuovo governo ha dichiarato nulli gli accordi presi in precedenza con le compagnie estere. La completa automazione della fabbrica/cantiere/miniera (o qualsiasi cosa sia) non permette però la conclusione dei lavori, neanche quando la ditta decide di inviare qualcuno a cercare bloccare tutto per evitare lo sperpero di ingenti quantità di denaro. Sugioka, determinatissimo ispettore di produzione, si trova così a che fare con Numero Uno, un droide capocantiere che non sente ragioni, segue le istruzioni impartitegli originariamente alla lettera, e che sta distruggendo robot operai, macchine e cantiere sottoponendo tutto il sistema a un tour de force estremo pur di poter rientrare nei ritardi che secondo il suo orologio interno si sono creati, e che ovviamente continuano ad aumentare. Impossibile non percepire una velata critica al sistema industriale giapponese, che affronta il mondo a testa bassa e senza curarsi di null'altro che della propria efficienza, senza considerare lo stress di coloro che lavorano senza sosta, i danni all'ambiente circostante, e i problemi di coloro che anche indirettamente vengono coinvolti nel bailamme iperproduttivo. Una parodia del sistema tutto obiettivi e paraocchi che in Giappone molti vorrebbero far passare per 'nobile', quasi come e si trattasse di un'estensione (riesumazione?) dei principi del bushido dell'ambiente dei samurai. **Manie-Manie** è un *Signor Film* che va considerato come esempio della migliore animazione nipponica degli ultimi vent'anni, e del quale, dopo averlo visto, ci si rammarica che non siano mai stati realizzati sequel, che una volta tanto sarebbero stati l'ideale, vista la struttura episodica e 'ai confini della realtà' dell'intero progetto. **AB**

MASTER MOSQUITON
2000, avventura, 60 min., L. 39.900, Dynamic
La giovane Inaho riesce a trovare e a far resuscitare il vampiro Mosquiton, e lo assoggetta assieme ai suoi due servi (il fiammeggiante Honoo e la glaciale Yuki) per essere avvantaggiata nella ricerca del leggendario O-Parts, un artefatto che pare doni l'eterna gioventù. Un orecchino particolare indirizza sempre Inaho verso l'oggetto, ma una serie di nemici si trovano inevitabilmente sul suo cammino, ed è proprio in quel momento che il vampiro e i due servi si rendono maggiormente utili. La miniserie segue una scaletta molto precisa: all'inizio Inaho risveglia Mosquiton con una goccia di sangue; poi – quando si trova in pericolo – si lascia mordere sul collo per donargli energia; Mosquiton sconfigge l'avversario, ma fuori controllo cerca di assoggettare a sua volta Inaho; per un motivo o per l'altro, Mosquiton viene trapassato da un paletto di legno nel cuore; il vampiro muore e diventa cenere fino all'episodio successivo, quando Inaho lo risveglia nello stesso modo.
Una miniserie scanzonata senza molte pretese, godibile da un punto di vista puramente seriale e televisivo, piacevole per alcune bizzarre scelte nella caratterizzazione dei nemici (dalla donna-sfinge Pharaoh all'inquietante Conte Saint Germaine e al cattivissimo e 'carrozzellato' Rasputin. Forse un po' eccessiva la scelta di raccoglierla in cassetta, ma chi l'ha apprezzata durante il passaggio su MTV, comunque, ora può averlo tutto per sé. **AB**

rubriKappa

Atatatatatah a tutti, come direbbe un certo truzzo palestrato con una nota costellazione 'digitata' sul petto. Perché tanta foga? Perché in Giappone è appena uscito un nuovo videogame cabinato da sala giochi in cui è possibile impersonare **Ken il guerriero** senza dover usare il joistick: questa volta si fa *veramente* a pugni! Sullo schermo avete il vostro nemico, prelevato di peso dalla serie originale, che dovete massacrare colpendo fisicamente con le vostre manine sante alcune palette che flippano nella vostra direzione. Se ne mancate una, l'avversario sarà in grado di tirarvi un papagno a sua volta. Se le colpite tutte nella sequenza esatta, arriverete al 'colpo finale' con cui dovrete crivellare di pugni il bellimbusto a tutta velocità, proprio come faceva il Maestro delle Sette Stelle. Godurioso, ma già dopo il secondo avversario avrete le braccia che filano e fondono come le omonime sottilette dopo essere finite in forno. Delirio collettivo, invece, per la novità del secolo che ha sconvolto il Giappone (come aveva annunciato a suo tempo Tatsuya Egawa). Nel nuovo capitolo della serie **The LastMan** capita qualcosa di assolutamente imprevedibile per un manga: un 'crossover' (come dicono l'ammerigani, aò) con un personaggio storico... Vi basti sapere che il nuovo gruppo di capitoli s'intitola **Devilman vs. Lastman**. Penso di aver già detto tutto, no? L'incontro avviene proprio durante il 20° anniversario della rivista "Young Magazine" della Kodansha. Be', auguri, òstrega! **Il vostro incrociato Kappa**

Devilman vs. LastMan © Tatsuya Egawa/Kodansha/Dynamic

newsLetter

Pirati dalle stelle?

E' stata diffusa la seguente nota proveniente dalla Dynamic Planning Tokyo: "Gentili signori, vorremo sfruttare questo spazio per informare i gentili acquirenti di DVD, così come già abbiamo dato notizia a distributori e dettaglianti italiani, che l'edizione del film **Mazinga contro Goldrake** non è stata licenziata dalla nostra azienda, detentrice dei diritti relativi a tali personaggi. Preghiamo il cortese pubblico di evitare l'acquisizione di prodotti non autorizzati, in quanto essa non solo danneggia l'immagine del cartone animato giapponese, ma ostacola la pubblicazione di software legale, prodotto secondo canoni qualitativi adeguati al valore del prodotto. Ci pregiamo anche di annunciarvi che la pubblicazione dell'intera serie dei lavori cinematografici di Go Nagai in DVD è prevista per l'autunno e quella delle serie TV entro il 2001 in contemporanea mondiale (escluso il Giappone) attraverso i distributori locali di Dynamic. Dynamic Planning Inc., International Department, Yoshiya Hirohama".
Da questa nota emergono due fatti importanti: il primo getta una luce non propriamente buona su un'operazione che già aveva suscitato qualche perplessità ai più, e ci si chiede quindi se siano lecite le altre numerose uscite della stessa casa viste ultimamente. La seconda, invece, fuor da qualsiasi polemica più o meno politica è l'annuncio dell'uscita 'ufficiale' dei lavori cinematografici di Nagai in DVD, seguita il prossimo anno dalle serie TV ormai divenute un mito in tutto il mondo. Al di là delle notizie ufficiali, apprendiamo da voci di corridoio che l'uscita dovrebbe avvenire sotto un marchio comune per tutte le aziende che fanno capo al Dynamic Group of Companies - Europe, cioè per tutte le associate Dynamic nel nostro continente e che quindi il prodotto sarà unico e presenterà molto verosimilmente le tracce in tutte le principali lingue europee. Se poi queste notizie siano attendibili al 100% ce lo dirà solo il tempo.

Poke novità in breve

a) E' in preparazione uno spettacolo dedicato a **Pokémon** che precederà l'uscita del terzo film, con un tour di quaranta città.
b) Pokémon - The Third Movie (di cui non è stato ancora diffuso un titolo ufficiale) uscirà nell'estate del 2001.
c) Il secondo film, (**Pokémon 2000**), uscirà invece nelle sale americane il 21 luglio e, presumibilmente, dopo l'estate in Europa. La videocassetta uscirà a novembre.
d) Dal 20 marzo, data di uscita della videocassetta, sul mercato USA sono state vendute 7 milioni di copie dell'home video del primo film di **Pokémon**.
e) Ancora sul primo film: uscito ormai in 60 paesi del mondo, ha battuto ogni record d'incasso anche in Israele.
f) In America sono state prodotte le **Pokévitamin**, cioè normali pastiglie di integratori vitaminici che però portano le effigi di Pikachu & soci. Questo prodotto ha superato ultimamente nelle vendite le analoghe e famosissime 'Vitamine dei Flintstones'.
g) I cereali dei **Pokémon** sono il prodotto più venduto nella storia della Kellogg, vero colosso delle colazioni 'American style'.
h) Pokémon ha iniziato le sue trasmissioni circa 8 mesi fa nei paesi europei e da allora il 70% dei bambini tedeschi ha acquistato almeno un prodotto legato al marchio relativo. Attualmente ci sono più card di **Pokémon** per ogni bambino tedesco che in ogni altro paese del mondo, Stati Uniti e Giappone compresi.

Un'occhiata ai cieli di Escaflowne

Un sito giapponese ha messo online un video di 10 minuti tratto dal nuovo lungometraggio ani-

MISS KAPPA - Ma bene! Ma bravi! Ormai qui, fra vampiri e cacciatori di medesimi non si capisce più niente! E nel frattempo, i personaggi dei relativi videogiochi si trovano disoccupati, e per tirare a campare si rendono disponibili per servizi fotografici osé. Cosa mi tocca vedere! **K**

OTAKU ART - E dopo il crossover annunciato nella rubrica, eccone un altro organizzato da un fan di **JoJo** che lascia solo nome, **Andrea**, pseudonimo, **SuPa RoBoTTO** e indirizzo e-mail **rick_hunter@iol.it** e che dice: "Be', ecco la mia personale opinione sul fenomeno **Pokemon**. [...] Mi farebbe piacere corrispondere con altri appassionati di **JoJo** e NON appassionati di **Pokemon**". Ecco qua. Buone 'bizzarre' chiacchierate! **K**

OTAKU 100% - "[...] Per la realizzazione di tale costume (**Great Saiyaman** di **Dragon Ball**), la signora Laura (la mia cara mammina) ha impiegato un mesetto buono, considerando che fare la sarta non è il suo mestiere e che, comunque sia, non si è trattato certo di un'impresa facile. Perciò, mi piacerebbe ricompensare la sua fatica mostrandole una mia fotografia inserita nella rubrica *Otaku 100* [...] **Daniele F. A. Toti**". Ecco fatto! Complimenti, signora Laura! Me ne fa uno anche a me? **K**

mato che rivisita la storia della serie **Tenku no Escaflowne** della Sunrise. Il videoclip è di circa 4 Mb compresso in formato asf, leggibile dalle ultime versioni di Windows Media Player e nonostante la bassa qualità è possibile avere un'idea di quale siano i nuovi chara e mecha design del film nonché l'atmosfera, che si preannuncia molto più cupa della serie TV che sfrutta lo stesso plot. Il video completo può essere trovato nel sito **http://www.movie-navi.com/ESUKA/**

Card Captor Sakura: fine o no?
Sembra che il manga **Card Captor Sakura** giungerà alla sua naturale conclusione con l'episodio che verrà pubblicato sul numero di agosto di "Nakayoshi". Saranno inoltre pubblicati due nuovi libri legati al personaggio: uno, **Card Captor Sakura Illust Collection Cheerio 3**, è il terzo illustration book della serie che raccoglie i disegni realizzati per l'anime, in uscita a luglio. L'altro, **TV Anime Card Captor Sakura Complete Book Sakura Card Hen**, già in vendita da fine giugno, è un volume dedicato specificatamente alla serie TV e contiene, fra l'altro, un riepilogo delle 24 carte, interviste ai doppiatori e disegni inediti.

Arriva Crayon Shin chan?
Un articolo di "Shukan Bunshun" ha riportato indiscrezioni secondo cui l'irriverente serie animata di **Crayon Shin chan** sarebbe in procinto di lasciare il Giappone per essere esportata verso i mercati televisivi americano ed europeo entro la fine di quest'anno. A conferma di ciò, arriva la notizia che **Crayon Shin chan** è attualmente già in programmazione nello stato delle Hawaii in versione sottotitolata, probabilmente come 'avanguardia' di una distribuzione più capillare.

Regista on line
Il grande regista **Mamoru Oshii**, noto soprattutto per il film **Ghost in the shell** e per il recentissimo **Jin Roh**, ha aperto ieri il suo sito ufficiale all'indirizzo **http://www.oshiimamoru.com/**

Il titano della volpe
La 20th Century Fox sembra stia puntando

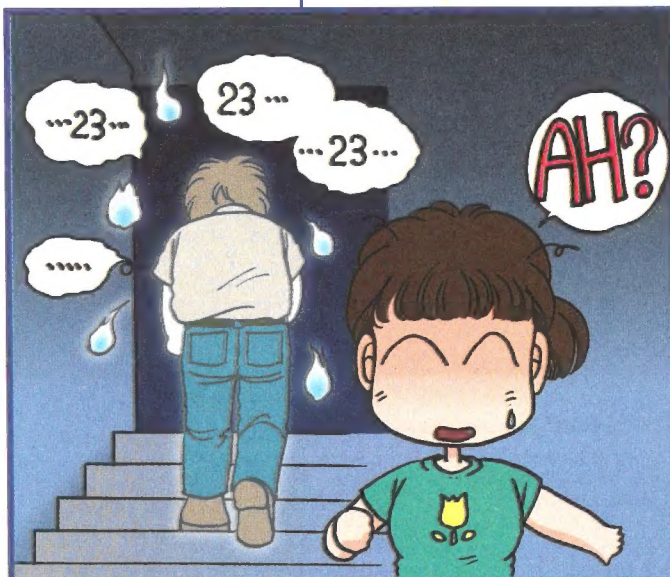
molto sul suo nuovo film animato, **Titan A.E.**, al fine di ottenere un risultato colossale al box office statunitense. I produttori del film hanno dichiarato che hanno tentato di fare una cosa assolutamente differente dal solito, utilizzando tinte scure e fosche tipiche della produzione fumettistica americana più moderna, mentre i personaggi, il solo elemento di grafica 2D in un mare di computer graphic tridimensionale, si ispirano dichiaratamente allo stile animato nipponico che sembra essere molto gradito. C'è da rilevare come anche qui in Italia si inizi a parlare del film, segno che il battage pubblicitario è iniziato anche in Europa.

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

rubriKeiko

Leggende urbane

Non so se anche in Italia esista l'abitudine di raccontare di notte storie paurose agli amici, ma in Giappone c'è, eccome. Soprattutto chi vive e lavora di notte ha quest'abitudine, cioè gli animatori, i fumettisti e i loro assistenti. Grazie a loro nascono racconti davvero terrificanti, che a volte prendono vita da pettegolezzi nati sul lavoro. Ormai è noto anche in Italia che in Giappone è molto difficile mantenersi lavorando come disegnatore di cartoni animati. Pare che gli unici che siano in grado di tirare avanti senza problemi in questo campo siano quelli dello studio Gibli di Hayao Miyazaki, mentre la maggior parte degli altri fa una vita piuttosto disumana, e alcuni animatori miei conoscenti lo confermano senza dubbio. Gli animatori dormono pochissimo, e dovendo continuare a disegnare di giorno e di notte, ingurgitano quantità impressionanti di Moca, una bevanda che – fondamentalmente – non è nient'altro che un concentrato di caffeina: viene considerata una fedele amica dei disegnatori che devono stare svegli per forza, e confesso che anch'io ne ho bevuta parecchia. Quando si continua a stare svegli per troppo tempo, però, si rischia di cadere in una sorta di stato di trance chiamato *natural high*, che consiste nel confondere la realtà e con la fantasia. Ed è così che, probabilmente, nascono le leggende urbane che fanno rabbrividire di più. Quella che vi sto per raccontare è una delle più famose dell'ambiente dell'animazione.

Una ragazza impiegata in uno studio di produzione di cartoni animati sta lavorando per l'ennesima notte consecutiva, e come tutti i suoi colleghi ha raggiunto uno stadio di veglia forzata piuttosto avanzato. Per riprendersi un po' decide di uscire dallo studio per una boccata d'aria fresca, e scendendo le scale incrocia uno dei produttori della serie animata per cui lei sta lavorando. Il produttore, proprio come lei, è pallido e appare stanco oltre ogni misura. Lei lo saluta, ma lui la oltrepassa senza nemmeno considerarla, mentre con lo sguardo fisso e preoccupato continua a mormorare fra sé e sé "Il ventitreesimo episodio... Il ventitreesimo episodio...". La ragazza comprende bene

guida di sopravvivenza x Otaku

Le notti di Osaka si riducono il più delle volte in veloci after dinner, difficili da vivere per occidentali abituati a lasciare a casa l'orologio, per chi non rinuncia al drink postprandiale e non va mai a letto prima dell'alba. E' dalle otto di sera a mezzanotte, ancora sul finire della digestione, che i giovani giapponesi riempiono i club, sfoggiando sgargianti look rubati alla west coast. Tra i locali più in del momento spicca l'**Under Lounge**, nei pressi di Namba, che spazia dalla disco al all'hip hop, fino alla techno e alla goa trance, vantando i migliori DJ della scena nazionale, prima fra tutti la bravissima Ban-Chan, tra le ultime a screcchare ancora in diretta: il mercoledì è la serata meglio frequentata, e il biglietto si aggira sui 2.500 yen (comprensivo di due consumazioni). Più black è invece il **Sunsplash Café**, a due passi dall'American Plaza, frequentato per lo più da stranieri. Andateci dopo aver fatto una partita a biliardo al **Balabuska**, troverete la giusta compagnia per una bella serata. Se volete fare quattro chiacchiere tra un ballo e l'altro scegliete pure il **Club Karma**: il DJ californiano non aspetta altro che offrirvi da bere, pur di raccontarvi aneddoti divertenti sulla realtà

la stanchezza del produttore, tanto stanco da non rendersi nemmeno conto che il ventitreesimo episodio della serie è già stato completato da un pezzo. Decide così di lasciar perdere, ed evitando puntualizzazioni fuori luogo si va a godere l'aria fresca della sera. Rientrata nello studio racconta divertita agli altri colleghi l'incontro col produttore, scherzando sul fatto che, evidentemente, non solo la 'bassa manovalanza' arriva a livelli di stanchezza tali da raggiungere quasi lo stato di sonnambulismo. Ma mentre i collaboratori se la ridono, uno di loro appare perplesso e a disagio. E, nell'esternare i suoi dubbi sull'incontro fatto dalla ragazza lungo le scale, ricorda ai colleghi che quel produttore era morto poco prima di completare il ventitreesimo episodio della serie...
Leggende metropolitane o no, comunque, anche la vita di certi fumettisti è spesso disumana, e così capitano spesso delle disgrazie, come nella 'non leggenda metropolitana' che sto per raccontarvi.
Un autore di fumetti, noto per essere una persona molto seria e scrupolosa nel proprio lavoro, era arrivato a una maniacalità tale nella realizzazione dei propri disegni che spesso dimenticava di pensare anche a se stesso. Questa sua maniacalità fece sì che addirittura il suo redattore lo spronasse a lavorare un po' meno e a curarsi di sé; cosa piuttosto atipica, dato che in genere i redattori sono lì apposta proprio per costringerti a rispettare le consegne e tutto il resto. Ma l'autore pareva non preoccuparsi dei consigli, e senza mai interrompere il suo lavoro affermava di amare tanto disegnare da non sentire la stanchezza. Le persone che vivevano intorno a lui erano molto preoccupate per la sua salute, e ormai chiunque lo conoscesse cercava di convincerlo a prendersi una pausa ogni tanto. Nemmeno i parenti erano in grado di ottenere questo da lui, e così iniziarono a provarci gli amici. Fu proprio uno di questi a trovarlo, un giorno, seduto alla scrivania, con la matita in mano... ma decisamente morto.
Quando iniziò a circolare questa storia non facemmo fatica a crederci, anche perché tutti noi fumettisti eravamo convinti che una cosa del genere potesse tranquillamente accadere, visti i ritmi frenetici dell'ambiente dell'editoria giapponese. In seguito scoprii che la storia era vera, anche se il finale si era svolto in maniera diversa. L'autore era stato trovato morto per infarto dopo aver fatto una doccia. Più realistico, ma di certo non meno tragico, anche perché si trattava di una persona piuttosto giovane.
Purtroppo esistono molti casi analoghi, ed esiste addirittura un libro intitolato **Fumettisti scomparsi** che raccoglie molte storie di questo e altri generi, ma tutti riguardanti la triste (e a volte misteriosa) sorte di autori che non hanno retto al ritmo fumettistico giapponese. E la prossima volta faremo un po' di pettegolezzi sui casi più strambi...

Keiko Ichiguchi

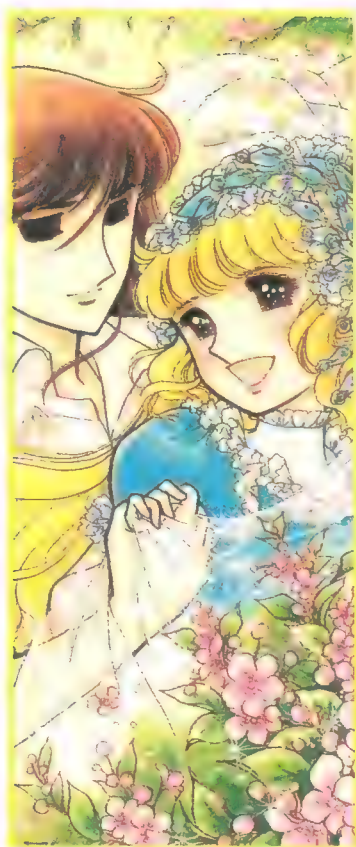
Errata corrige

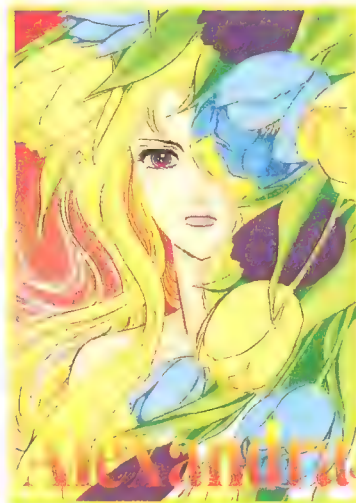
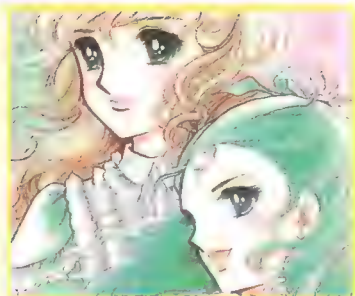
Su **Kappa Magazine** 95 di maggio, in questa rubrica si parlava della **Festa delle Bambole**, ma la data dell'evento che si tiene annualmente in Giappone è stata pubblicata sbagliata per un errore di trascrizione. Il festival, infatti, si tiene il 3 di marzo, e non il 3 di maggio come erroneamente riportato. Ce ne scusiamo con i lettori. **Kappa boys**

locale. I più giovani possono infine prendere l'ascensore per il **Club Gross**, due livelli sotto terra, pieno di ragazzi e piuttosto economico (1.500 yen con consumazione), oltre che nottambulo. Qualsiasi sia la vostra scelta, rispettate però alcune regole fondamentali: il DJ è sacro, e si balla sempre guardandolo dritto negli occhi, venerandolo come una star. E' così che tutti vivono la discoteca, socializzando il minimo indispensabile, ballando come se si fosse a un concerto rock. Ma una volta non si usciva per rimorchiare?

a volte ritornano 10 [Chieko Hara]

Ormai non è più una ragazzina, e le storie che disegna sono prevalentemente indirizzate alle giovani donne dalla trentina in su che lavorano e si sono emancipate. Ma Chieko Hara, soprattutto in passato, ha conosciuto grandi consensi di pubblico, sia in Italia sia in patria grazie ai suoi dolcissimi personaggi dai lunghi capelli che ondeggiano ribelli nella brezza capricciosa. Le bellissime ragazze protagoniste delle storie che racconta non sono sempre orfanelle, anzi, anche quando la loro condizione sociale è umile, in segreto altri non sono che le figlie scomparse di nobili più o meno decaduti. E' questo il caso di **Faustine** (in Italia *Luna*), la zingarella abilissima nel suonare il pianoforte, che si scopre essere, grazie all'interessamento di Frederick, rampollo di una nobile famiglia caduta in disgrazia, nientepopodimenoché la figlia scomparsa del Granduca d'Austria. Ma anche quando il blasone non è importante per la storia, le ragazze di cui ama scrivere e disegnare Chieko Hara sono persone fondamentalmente serene e solari, persone dotate di talento, spesso per la musica, ma non necessariamente solo per quella. I ragazzi che le affiancano e che inevitabilmente rimagno attratti dal loro indiscutibile fascino sono come il giorno e la notte, bianchi o neri, e spesso il loro carattere si rispecchia nel colore dei loro capelli: il biondo spesso è superficiale anche se, rispetto al suo antagonista moro, è allegro e aperto di carattere. Il suo rivale moro, invece, incarna sotto tutti i punti di vista un animo tormentato e la sua nobiltà di spirito viene messa in risalto dagli alti scopi che si propone di raggiungere nella vita. Il triangolo amoroso inevitabile, caratteristica spiccata nelle sue opere, si risolve quasi semper con la scelta, da parte della protagonista, di quest'ultimo.

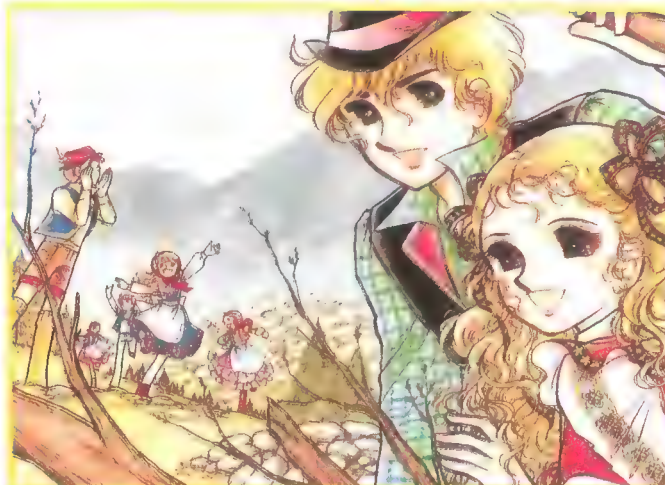
Le sue storie più famose in Italia sono due, entrambe pubblicate sulla rivista della Fabbri "Candy Candy". **Faustine** e **Kaze no sonata** (*Sonata del vento*, tradotta in italiano con il semplice titolo *Alice*). Delle due storie, quella che tocca di più l'immaginario femminile è sicuramente la prima, ma in realtà è la seconda a essere più articolata e decisamente meglio orchestrata. Se la prima a tratti somiglia a una bella favola, la seconda risulta più realistica. La protagonista, Alice, si trova veramente alle prese con i sentimenti e le delusioni che in amore bisogna saper affrontare e perché no superare. Alice è una ragazza che lotta per essere felice... E alla fine, quando ormai non c'è più speranza, ci riesce. All'inizio della storia troviamo un'Alice di famiglia ricca e fidanzata con un ricco rampollo, ma quando la

sua fortuna svanisce, anche il fidanzato si dilegua e alla ragazza non resta che guardare avanti e iniziare a costruirsi una nuova vita. La nonna presso la quale vive con una sorella, Prissy, e un fratellino, Erick, si ammala gravemente, e mentre la sorella continua a immaginarsi piena di soldi, Alice si rimbocca le maniche e inizia a lavorare, senza perdere mai il sorriso e l'ottimismo che la caratterizzano.

Anche l'amore, quello vero, non tarda ad

arrivare. Purtroppo è un amore che non ha futuro, un amore per il quale bisogna sacrificare tutto senza avere alcun rimorso per chi resta a casa in difficoltà. Alice non se la sente di lasciare una nonna malata, ma Prissy non ha scrupoli per nessuno e prende il suo posto nel treno che la porterà verso una nuova vita, povera, ma sicuramente più vera, vicino all'uomo di cui si era innamorata in segreto nonostante fosse legato alla sorella. Alice è di nuovo sola, ma ha imparato una lezione importante che le sarà fondamentale quando un nuovo amore, quello definitivo, comparirà nella sua vita. La cosa più importante è non aver paura di lottare per chi si ama.

Niji no densetsu (*La leggenda dell'arcobaleno*) si colloca tra la vecchia produzione e la più recente.

Il tratto molto curato e gli sfondi particolareggiati delle prime opere vanno disperdendosi gradualmente. Questo processo sembra essere inversamente proporzionale all'inspessirsi dei personaggi, e se a prima vista il risultato appare spoglio e frammentario, la caratterizzazione globale dei personagi e della storia ne guadagna sicuramente. **Yami no Alexandra** (*Alexandra delle tenebre*) è un valido esempio di tutto questo.

Niji no densetsu appare veramente come opera di transizione. Nonostante il segno

si sia di poco semplificato rispetto ai precedenti, i personaggi iniziano ad apparire con più sfaccettature e la storia riesce ad articolarsi in maniera meno lineare e prevedibile. I canoni tanto cari alle opere di quei primi anni non sono stati abbandonati, e gli elementi che hanno fino ra caratterizzato la sua produzione tornano a ripetersi. Anche qui c'è un triangolo ai cui vertici, oltre a Fin, la protagonista, ci sono due antagonisti, il biondo e il moro, e anche qui i loro caratteri sono all'opposto, ma nulla è più così totalmente bianco o totalmente nero come nelle storie precedenti. Questo apre la pista a una passione che Chieko Hara porterà avanti in più di una storia, il soprannaturale e l'horror entrano a far parte del suo immaginario e lo permeano di nuove intuizioni. Per questo **Yami no Alexandra** è un'opera cupa, ma anche più matura di tutte quelle che l'hanno preceduta. E' un'opera che rispecchia non solo il maturare biologico di un'autrice, ma la sua continua ricerca sull'animo umano.

a cura di
Dynamic Italia

TRIGUN

Pistoleri post-moderni

In epoca di revival a tutto campo, **Trigun** recupera un setting inconsueto per un anime, il western, che pare essere diventato una moda solo ultimamente, dopo le contaminazioni di *Gun Driver*, *Outlaw Star*, e alcuni momenti di *Cowboy Bebop*. Dando uno sguardo a tutte le produzioni collegate a **Trigun**, come le cover del fumetto e altri conceptual art relativi, si potrebbe pensare che questa sia una semplice serie d'azione, piena di pistole tonanti, cavalcate al tramonto e risse dentro e fuori i saloon. Certo, è indubbio che la serie contenga *anche* questi elementi, ma il punto di forza della storia è la commedia, che si snoda tra scene estremamente serie e scene divertenti e leggere.

Vash the Stampede è un ricercato su cui pende una taglia smisurata (ben 60 miliardi di 'doppi' dollari), e il suo nome evoca il terrore soltanto a sentirlo pronunciare, suggerendo visioni di città rase al suolo al suo passaggio. Sulle sue tracce si met-

tono quindi la risoluta Meryl Stryfe e l'ingenua Milly Thompson, due agenti di una compagnia di assicurazione che cerca di ridurre gli esborsi dovuti ai risarcimenti per i beni assicurati distrutti, direttamente o indirettamente, da Vash. La missione delle due assicuratrici consiste proprio nel contenere l'incontenibile 'tifone umanoide', evitando che la loro compagnia sborsi altri soldi per causa sua. Vagabondando di città in città fra eterne distese polverose, sotto i cocenti raggi di due soli, tra cacciatori di taglie e damigelle in pericolo che nascondono sorprendenti segreti, l'inconsueto trio esplora un mondo di frontiera dalle molte insidie e incontra stranissimi personaggi, alcuni dei quali destinati a lasciare il segno, come un certo fascinoso reverendo dal grilletto facile. Il tutto finché la storia del misterioso passato di Vash e la vera natura della sua leggenda cominciano pian piano a svelarsi. Ma altre sorprese vengono tenute in serbo dall'universo di **Trigun**, come la curiosa menzione ai cosiddetti "doppi dollari" dovrebbe aver già fatto intuire. Se infatti di frontiera si tratta (e spesso l'atmosfera ricorda molto quella di un polveroso spaghetti-western), non si tratta però di quella della vecchia America. Fin dalle prime apparizioni di armi dal design anacronistico, nonché di presenze fuori luogo come automobili e impianti cibernetici (pur se in piccole dosi), ci accorgiamo di quello che diverrà evidente man mano che la serie progredisce: **Trigun** è ambientato non già nelle assolate distese dell'Ovest americano, ma su un pianeta lontano sia nello spazio che nel tempo, e la cui natura viene svelata a tempo debito.

Forte di un gran ritmo e di una precisa caratterizzazione dei protagonisti, **Trigun** parte quindi come una serie d'atmosfera ma allo stesso tempo di contrasto, piena di momenti umoristici molto marcati, che rendono Vash un personaggio controverso, in grado di prendere totalmente in contropiede lo spettatore, rendendolo indeciso se considerarlo il feroce bandito che tutti credono sia o il fortunato stupidotto che sembra appena lo si incontra. Eppure, anche a sposare quest'ultima idea, si rischia di prendere un granchio quando ci si trova di fronte alla possibilità che la sua facciata buffa non sia altro che una maschera. Chi è veramente Vash the Stampede? E perché dopo aver smesso di fare il buffone lo troviamo spesso a fissare il tramonto con aria malinconica?

In **Trigun**, poi, le pistole giocano un ruolo fondamentale, ma Vash non le usa per scopi malvagi, bensì per... salvare il mondo (!) al grido di "Love and peace". Bizzarri nemici e altrettanto strani amici, torme di cacciatori di taglie all'inseguimento dell'uomo dal misterioso passato e dal turbolento presente condiscono il tutto con grande ritmo e dinamismo di animazione, come da sempre la Madhouse ha abituato il suo pubblico.

SOUNDTRACK

[illegible]

puntoaKappa

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

MAGGIO 2000

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

MILANO
1) Touch # 11
2) Maison Ikkoku # 19
3) JoJo # 79
4) Dash Kappei # 1
5) Lamù # 39
6) Hojo World # 3
7) Slam Dunk # 59
8) Berserk # 33
9) Cat's Eye # 14
10) Video Girl Ai # 4

BOLOGNA
1) Maison Ikkoku # 19
2) Touch # 11
3) Lamù # 39
4) JoJo # 79
5) Berserk Collection # 3
6) Cat's Eye # 13
7) Hojo World # 3
8) Video Girl Ai # 4
9) Slam Dunk # 59
10) Slam Dunk # 60

ROMA
1) Maison Ikkoku # 19
2) Touch # 11
3) Dash Kappei # 1
4) JoJo # 79
5) Lamù # 39
6) Capitan Tsubasa # 4
8) Cat's Eye # 14
5) Hojo World # 3
7) Slam Dunk # 59
10) Video Girl Ai # 4

Dati raccolti presso:
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

Maison Ikkoku © Takahashi/Shogakukan

Fushiji no umi no Nadia © Gainax

Il mistero di Nadia (K97-A)

Vorrei chiedervi, a nome mio e di tutto il NewsGroup It.arti.cartoni, se potete pubblicare l'Anime Comics di **Fushiji no umi no Nadia (Il mistero della pietra azzurra)**, visto che sappiamo che non esiste il fumetto. Vi prego, rispondetemi, e se avete altre informazioni riguardo a questo bellissimo anime... ditemelo! Grazie! **Lorenzo Marchi**

Vedere finalmente in replica il bellissimo cartone animato della Gainax è stato come ricordarsi di un vecchio amore, sopito ma mai dimenticato. Nadia non sfigurerebbe certo nella nostra collana di Anime Comics...

Un'occasione sprecata (K97-B)

Ciao Massimiliano, sono Marta, la ragazza che l'altro giorno alla biblioteca di Carbonia ti ha sommerso di domande, quella con la maglietta nera (ti ricordi, ero insieme all'amica col vestito bianco?). Be', vorrei solo ringraziarti per la piacevolissima e interessantissima conversazione di ieri! Mi hai incantato, davvero! Infine, non so se quando sono andata via è arrivato qualche altro lettore, ma io penso che la scarsa partecipazione a questa manifestazione non sia solo dovuta al caldo, ma anche al fatto che Carbonia è menefreghista e ignorante... Quando c'è qualcosa d'interessante non ha mai la voglia di partecipare! Purtroppo i ragazzi di qui sono fatti così... Spero di incontrarti ancora, un giorno. Cordiali saluti! **Marta**

Approfitto della tua e-mail per salutare i moltissimi lettori sardi, in particolar modo quelli del bacino cagliaritano che vedo assi numerosi (almeno a giudicare dalle lettere che mi spediscono). Purtroppo non sono riuscito a incontrare nessuno di loro. Carbonia era un deserto (in tutti i sensi). Poca, pochissima la promozione. Nessuna informazione sui quotidiani locali, e purtroppo neppure sui nostri giornalini, dal momento che siamo stati invitati quando ormai gli albi di giugno erano già tutti stampati. E' la seconda volta che vengo in Sardegna e mi ritrovo a fare il turista, a prendere il sole e approfittare del vostro bel mare. Ma la speranza di fare una bella presentazione non muore mai...

Serietà e coerenza (K97-C)

Ciao Massi, mi chiamo Marcello e sono un grande appassionato di manga. Compro praticamente tutto quello che viene pubblicato, compreso tutto quello che è uscito targato Granata Press. E' la prima volta che vi scrivo, e ho pensato di indirizzare questa missiva a **Kappa Magazine**. Voglio essere chiaro: non mi interessano anticipazioni, perché sapere prima qualcosa rovina il gusto di una bella lettura. Con questa mia e-mail voglio pubblicamente ringraziarvi perché in tutti questi anni da manga fan il vostro marchio si è distinto come il più serio e coerente, e i vostri concorrenti dovrebbero erigervi un monumento per tutte le budella d'oro che si sono fatti... E il tutto grazie a voi, che avete avuto il coraggio di rischiare. Non pretendo di essere pubblicato: basta solo un salutino a fondo pagina, per farmi capire che mi hai letto (sarebbe una grande soddisfazione per me). Salutoni a te e a tutti gli altri (compreso il Kappa). **Marcello "Jackson" Scapoli**

Un abbraccio a te. Ogni tanto approfitto di una lettera zeppa di complimenti per passarli direttamente al nostro staff, che di anno in anno cresce di diverse unità. Gli ultimi arrivi si sono rivelati assai preziosi (grazie a Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni e alla nuova traduttrice Akiko Sakai), e altri se ne profilano all'orizzonte, per affiancare i veterani Monica Carpino, Marco Tamagnini, Serena Varani, e cercare di offrirvi un servizio sempre migliore. Per non contare chi ci assiste da Perugia, ossia Emilia, Maria Grazia, Marida e Rie (martiri dei manga).

Scorte e tempistiche (K97-D)

Volevo fare i complimenti a tutti voi che lavorate alla Star Comics, e soddisfare una curiosità... Posso? Okay! Dunque, quando esce una nuova serie (e a maggior ragione, una serie già in pubblicazione) da quanti numeri è composta la scorta? E i numeri che escono, da quanto tempo sono pronti in tipografia? Grazie di tutto e continuate così! Ma dite allo Star Shop di far uscire i fumetti nelle librerie alla data prestabilita, e non in ritardo come succede a Rimini ultimamente! Bye bye! **Fabrizio Rosetti**

A volte qualche piccolo ritardo è imputabile alla nostra redazione (consegniamo in tipografia la bellezza di un albo al giorno, esclusi ovviamente fine settimana e festivi, e ogni tanto siamo rallentati da qualche inconveniente), anche se spesso sono i ritmi distributivi a essere lenti. Star Shop è uno dei tanti distributori della nostra casa editrice, ma non è l'unico. Per quanto riguarda le scorte, abbiamo a disposizione solitamente un discreto serbatoio di tavole, in quanto i manga che serializziamo contano spesso parecchi volumi in patria. Per fare il programma editoriale di un mensile abbiamo bisogno di almeno 12 volumi originali (oppure di 8, per gli albi da 128 pagine). Ma per le serie ancora in corso di pubblicazione in Giappone dobbiamo andare con i piedi di piombo. Per i tempi di lavorazione, invece, le traduzioni vengono realizzate tre mesi prima dell'uscita, l'adattamento e il lettering circa due mesi prima, aggiungici una manciata di giorni per la correzione e il ricontrollo, ed ecco spedito l'albo in tipografia con una ventina di giorni di anticipo rispetto alla sua distribuzione. Sono stato abbastanza preciso? Spero di sì!
Un saluto speciale da questo Punto a Kappa *full color, e ricordate... dal 13 ottobre lo mangeremo crudo (proprio come nei manga)!*

Massimiliano De Giovanni

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

LE UOVA DELL'ACQUA

UFFA... E`
SPARITO DI
NUOVO...

EHI, TONTA!
SONO QUI!
AH!

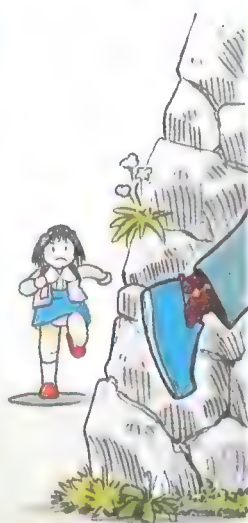
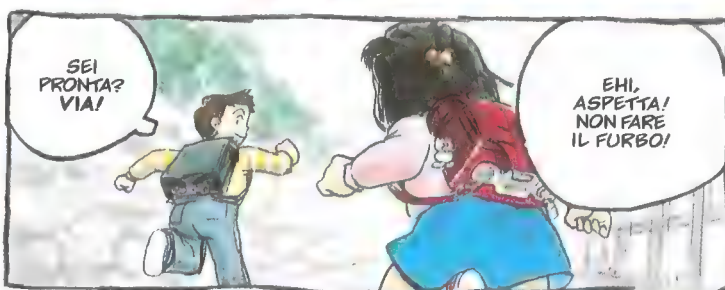
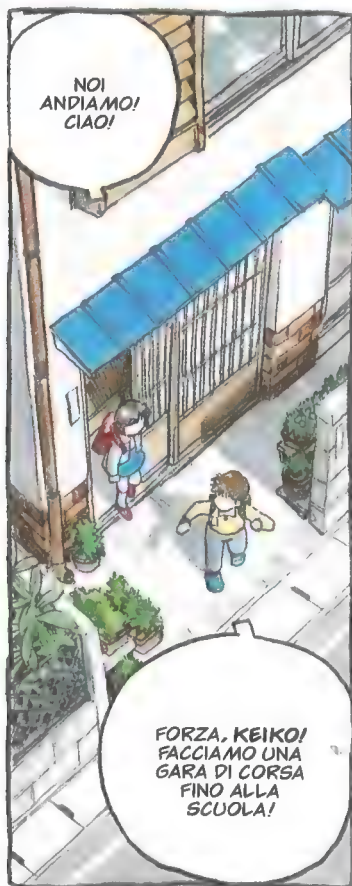
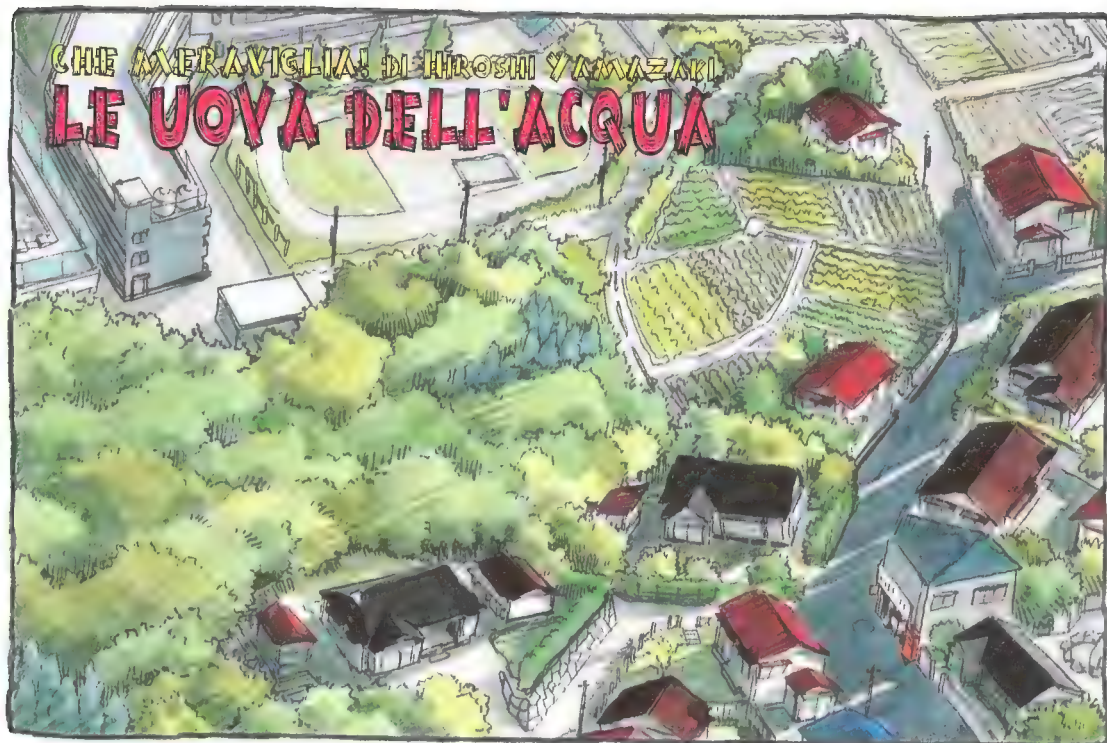
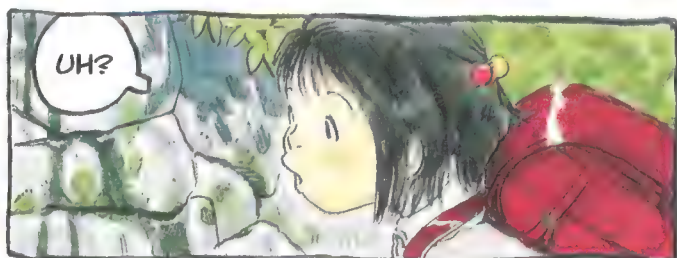
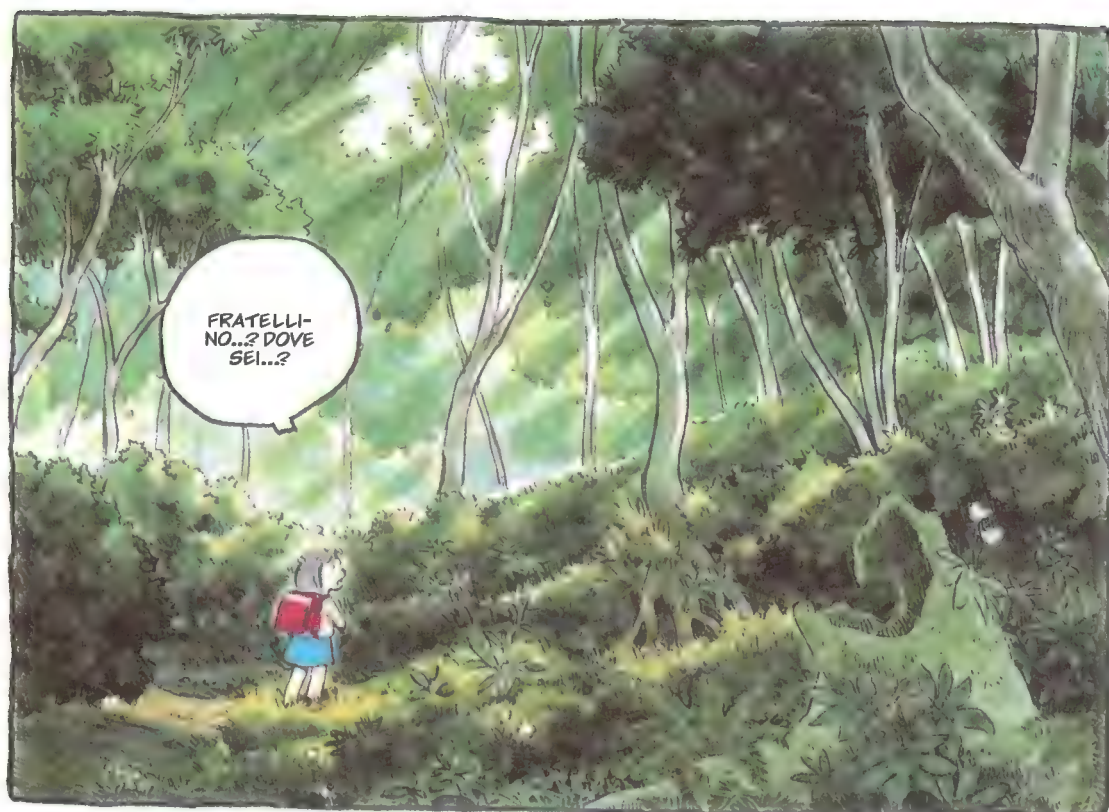
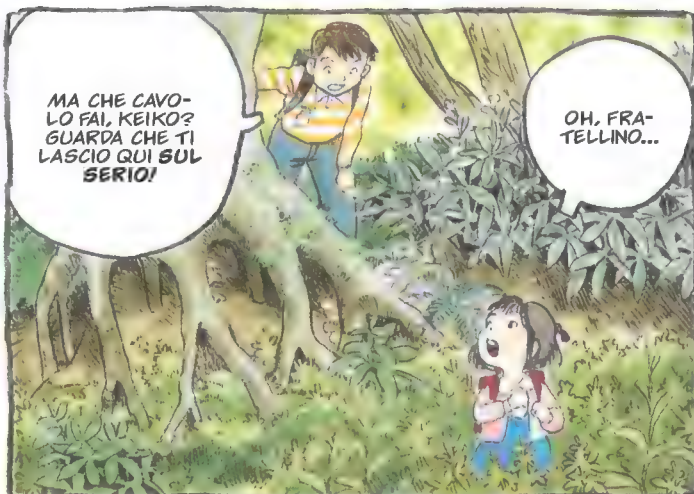
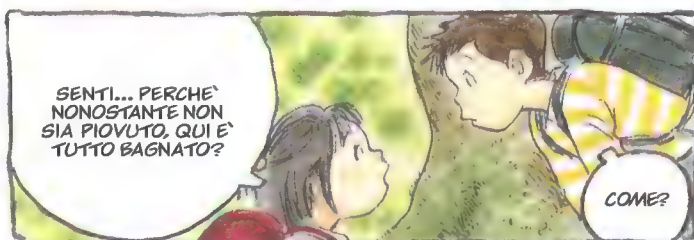
DOVE SEI,
FRATELLINO?

UH?

COME MAI ESCE
DELL'ACQUA DA
QUI...?

EHI, TONTA!
GUARDA CHE
TI LASCIO
INDIETRO!
AH, E`
LASSU`!

ASPETTA...
RUSTLE
RUST

FRATELLINO...? DOVE SEI...?

RUSTLE RUSTLE

MA CHE CAVO-LO FAI, KEIKO? GUARDA CHE TI LASCIO QUI SUL SERIO!
OH, FRA-TELLINO...

SENTI... PERCHE` NONOSTANTE NON SIA PIOVUTO, QUI E` TUTTO BAGNATO?
COME?

AH, INTENDI LA RUGIADA DEL MATTI-NO?

BE', NELL'ARIA DEL MATTINO C'E` SEMPRE UN PO' D'ACQUA...
ACQUA? NON E` VERO!
SI` CHE E` VERO! PROVA A INSPIRARE PROFONDA-MENTE!

VA BENE... UH...

...HAHH...

ALLORA? NON TI SEMBRA UN PO' UMIDA?

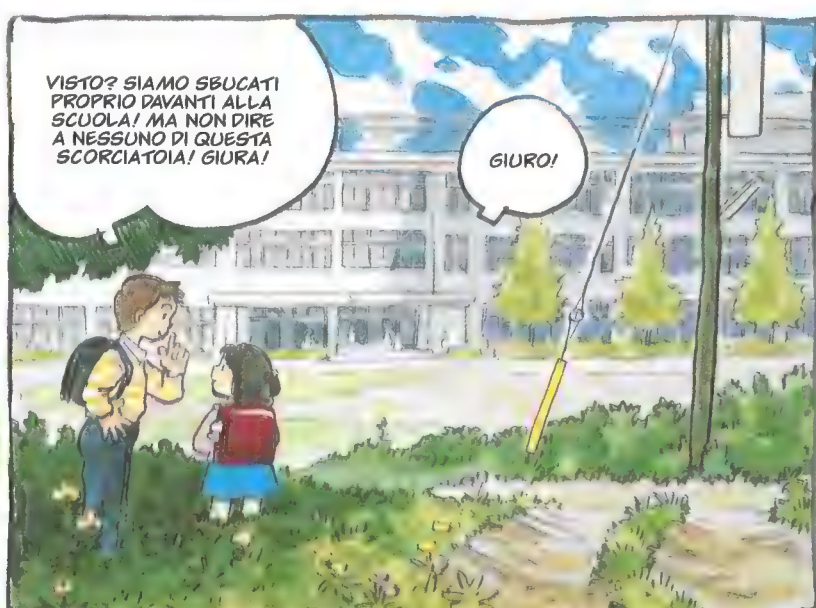
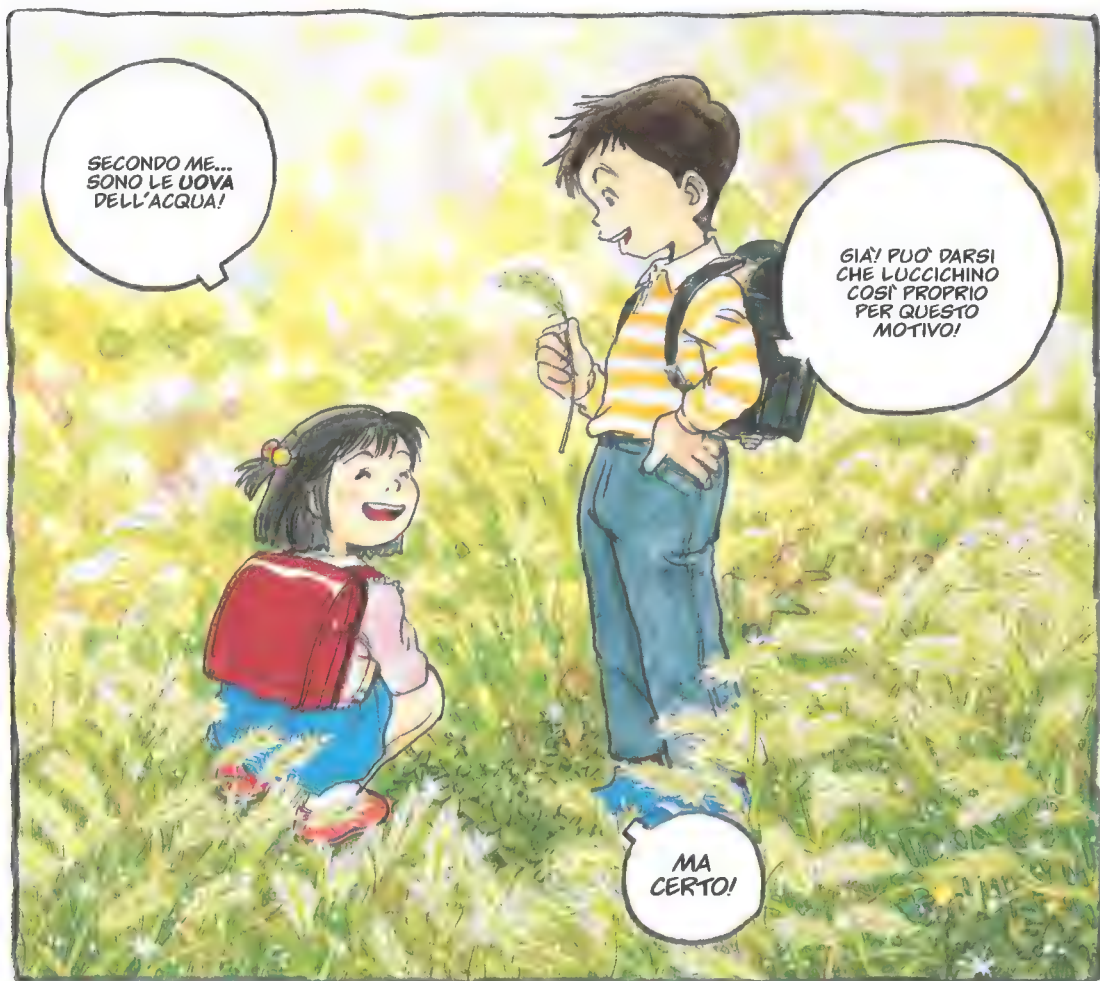
SÌ, È VERO...

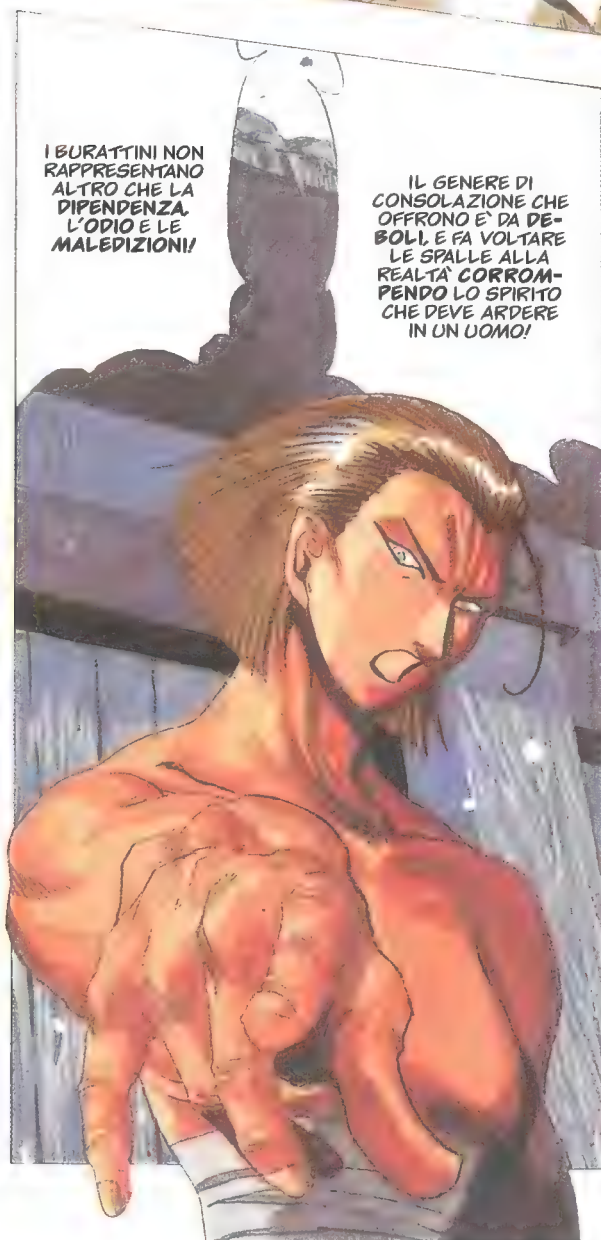
L'ACQUA STA BRILLANDO! STA BRILLANDO CON MILLE COLORI!

SONO TUTTE ROTONDE E LUCCICANTI...

SECONDO ME... SONO LE **UOVA** DELL'ACQUA!

GIÀ! PUÒ DARSI CHE LUCCICHINO COSÌ PROPRIO PER QUESTO MOTIVO!

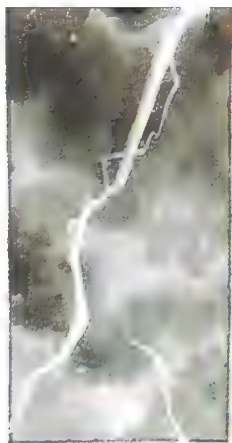
MA CERTO!

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

CONSOLARE L'ANIMO DEL-LA GENTE?!
MA NON FARMI RIDERE!
I BURATTINI NON RAPPRESENTANO ALTRO CHE LA DIPENDENZA, L'ODIO E LE MALEDIZIONI!
IL GENERE DI CONSOLAZIONE CHE OFFRONO E' DA DE-BOLI, E FA VOLTARE LE SPALLE ALLA REALTA' CORROM-PENDO LO SPIRITO CHE DEVE ARDERE IN UN UOMO!
NO, FRA-TELLINO...
IO NON NE POS-SO PIU' DEI RAGIONA-MENTI DI NOSTRO PADRE!
HO DECISO! LASCERO' CASA TSU-JIMURA!

GENZO... AFFIDO A TE SAKI...
PROTEGGI MIA SORELLA MINORE COME FAREI IO...
UHM
E RI-CORDA...
SE DOVESSI RENDERLA INFELICE...
...VERRÒ A CERCARTI E TI UCCIDERÒ!

GENZO

di Yuzo Takada

PARTE PRIMA

IL DESTINO DEL BURATTINAIO

CI SARÀ BURRASCA.
ANCHE IL MARE È TEMPESTOSO.
COSA FACCIAMO, SIGNORINA FUYU?
PER ORA CONTINUATE A LAVORARE...

...POI, PRIMA CHE INIZI A PIOVERE, BEVETEVI UN SAKE E ANDATE A LETTO!

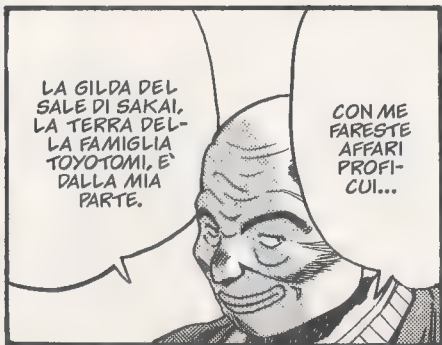
A PROPOSITO, SAPETE DOV'E' MIO PADRE?
E' ANDATO A CONTROLLARE L'ARGINE A OVEST DA SOLO. ERA UN PO' PREOCCUPATO...
L'ARGINE?

BENE!
NON SEMBRA MOLTO FATICOSO!

HA BISOGNO DI LUI?
IL FATTO E' CHE ABBIAMO UN OSPITE...
SI TRATTA DI TOKUBE ISONOYA, IL MERCANTE DI SALE DI SAKAI...
QUELL'UOMO STA ANCORA MIRANDO ALLA NOSTRA SALINA?

SONO ENTRATO IN POSSESSO DI UN'INFORMAZIONE SPECIALE, E VORREI COMUNICARLA AL SIGNOR MOMOSE IN PERSONA...

BE'...
QUAND'E' COSI' SI ACCOMODI...
RRUMBLE

LE TECNICHE CON CUI AVETE PORTATO L'ACQUA MARINA FINO ALL'INTERNO NON SONO DI CERTO INFERIORI A QUELLE USATE PER COSTRUIRE UN CASTELLO...
DEVO DIRE CHE LA VOSTRA SALINA E' DAVVERO MERAVIGLIOSA!
VORREI SOTTOLINEARE CHE NOI ABBIAMO UN CONTRATTO CON UN MERCANTE DI KYOTO, E NON POSSIAMO PROPRIO TRATTARE CON VOI...
CON ME FARESTE AFFARI PROFICUI...
LA GILDA DEL SALE DI SAKAI, LA TERRA DELLA FAMIGLIA TOYOTOMI, E' DALLA MIA PARTE.

EHI...
E CREDO CHE CON L'INFORMAZIONE IN MIO POSSESSO, TUO PADRE MI DARÀ IL SUO CONSENSO...

COSA STAI FACENDO NELLA NOSTRA SALINA?
RRRUMBLE
SI PUÒ SAPERE CHI SEI TU?

GUARDO IL MARE...
RRUMBLE
POTRESTI GUARDARLO ANCHE DA QUALCHE ALTRA PARTE.

CHI?
COSA STA FACENDO QUELL'UOMO?

OH, NO... PADRE!
SIGNOR MOMOSE!
RRRRR
SSHHH
SPLAASSH

E COSÌ È STATO INGHIOTTITO DAI CAVALLONI...
E LA SUA SALMA?
MI DISPIACE, MA CON QUESTO FORTUNALE NON POSSIAMO METTERCI A CERCARLA...

SE AVETE QUALCHE PROBLEMA, CONFIDATELO PURE A ME...
DI QUALUNQUE COSA SI TRATTI, POSSO ESSERVI D'AIUTO IO, IN NOME DI ISONOYA!
IN TUTTO QUESTO VEDO LA MANO DEL DESTINO...

E INTENDO... DA OGNI PUNTO DI VISTA...

VA BENE... AFFIDO TUTTO A TE, FUYU...
ORA CORICATI...
SU, MADRE...

COSA DOBBIAMO FARE?!
SIGNORINA!

FFRSS

MIO PADRE HA COSTRUITO LA SALINA PER POTERNE PRODURRE IN GRANDE QUANTITÀ...
IL SALE DI MOMOSE È DI PRIMA QUALITÀ, E NON È SECONDO A NESSUN ALTRO, QUALUNQUE SIA LA GILDA A CUI DECIDEREMO DI VENDERLO!
FFRSSS

...E DI SICURO NON MANDERÒ MAI ALL'ARIA TUTTO IL SUO LAVORO!

LAVOREREMO DURO PER LEI, SIGNORINA!
OH, MENO MALE!
MA CERTO, NON PREOCCUPATEVI... LA SIGNORINA FUYU SARÀ IL VOSTRO NUOVO CAPO!

NON MI CONVINCE PROPRIO...
GRAZIE PER TUTTO L'APPOGGIO CHE SAPRETE DARMI!
EVVIVA

PERCHÈ SEI ENTRATO IN MARE...
...CON LE ONDE COSÌ ALTE?
NON È STATO AFFATTO PER CONTROLLARE L'ARGINE...

QUELLO CHE
E` ACCADUTO
NON MI CON-
VINCE AFFAT-
TO, PADRE...
CHE DIAVOLO TI
E` SUCCESSO?!

QUELLO...
E` IL TIPO
CHE HO
VISTO NEL
POMERIG-
GIO...

COSA
DIAVOLO STA
TRASCINAN-
DO SU DAL...?
CREAK
MA
CHE...?
CREAK

SQUEAK

E' STATO LEGATO CON UNA CORDA PER POI ESSERE TRASCINATO IN MARE...
MA COME HANNO POTUTO FARE UNA COSA DEL GENERE?!
C-COSA SIGNIFICA QUESTO?!
ALLORA... MIO PADRE E' STATO UCCISO DA QUEL TIPO?!

EHI!
OH!

TU SEI FUYU, LA FIGLIA DI TATSUGORO MOMOSE, IL PADRONE DI QUESTA SPIAGGIA, VERO?

AH...
I-IO...

...IN CUI MI OFFRE IL CORPO DI SUA FIGLIA FUYU COME COMPENSO PER UN LAVORO CHE HO SVOLTO PER LUI...
QUESTO E` UN ATTO SCRITTO DA TUO PADRE...

SE TU MANCASSI ALLA PAROLA DATA, AVREI IL PERMESSO DI CONFISCARE LA CASA E LA SALINA.
I-IL MIO CORPO?!

EHI, NON SCHERZIAMO!

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FARTI DEL MALE.
NON PREOCCUPARTI.

COS...?!

C-COSA VORRESTI FARE...?

SÌ... OH, SÌ... FINALMENTE L'HO TROVATO...
UN PIEDE CON LA STESSA FORMA DI QUELLO DI SAKI...

DEVO ASSOLUTAMENTE PRENDERE LO STAMPO DEL TUO CORPO!
CERTO, IL TUO FISICO NON È UN GRAN CHE...
...MA MI SERVE ASSOLUTAMENTE LO STAMPO!

C-CHI DIAVOLO SEI TU?!
SONO **GENZO TSUJIMURA**, BURATTINAIO...
COSTRUISCO BURATTINI E MARIONETTE, COSÌ RACCOLGO STAMPI DI CORPI UMANI...

BURATTINI...?
E TU... LI COSTRUISCI...?

EHI, ASPETTA UN MO-MENTO!
TOR-NERÒ.
CERCA DI ESSE-RE PRONTA PER LA PROSSIMA VOLTA!

LASCIAMI LA SALMA DI MIO PADRE!

LA SALMA?

IO NON NE SO NULLA.

FORZA!

DOBBIAMO METTERCE-LA TUTTA, GENTE!
C'È UN TEMPO MERAVI-GLIOSO!
DIAMOCI DENTRO, CON QUESTO SALE!

MA CAPO... COME POSSIAMO IMPEGNARCI AL MEGLIO NEL LAVORO? IL NOSTRO PADRONE E` STATO INGHIOTTITO DALLE ONDE SOLO IERI!
PERCHE` NON CERCHIAMO LA SUA SALMA, PIUTTOSTO?
IMBECILLI!
SE LA SIGNORINA DICE DI NON CERCARLA, NOI NON LA CERCHEREMO!
NONOSTANTE IL DOLORE, LA SIGNORINA SI STA DANDO DA FARE!
COME POTREMMO PERMETTERCI DI PIAGNUCOLARE, PROPRIO NOI?!
NOI LAVORANTI SIAMO CAPACI DI RESISTERE A SFORZI COSI` DURI..
...CHE NESSUN ALTRO POTREBBE FARE IN CONTINUAZIONE DALLA MATTINA ALLA SERA!
DUNQUE, COSA VI COSTA CONFORTARE LA SIGNORINA CON UN SORRISO, IN UN MOMENTO DEL GENERE?!
BENE! ALLORA CE LA METTEREMO TUTTA!
BRAVI! QUESTO E` UN MORALE DEGNO DELLA SALINA DI MOMOSE!

A PROPOSITO... DOV'È LA SIGNORINA, CAPO?
UH...
È ANDATA A SAKAI STAMATTINA PRESTO...
A SAKAI?
SÌ, DA ISONOYA...

SIGNOR ISONOYA... IO VOLEVO SOLO CHIEDERLE UN FAVORE IN PRIVATO, MA... QUESTO POSTO COS'È...?
NON PREOCCUPARTI... SI TRATTA DI UNA VILLA SECONDARIA DEL SIGNOR **MARUKOBASHI**, UNO DEI VASSALLI MAGGIORI DI UN CERTO FEUDATARIO CHE MI AIUTA SEMPRE...

VLAP
SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE, TOKUBE!
OH, SI FIGURI!

DUNQUE, SEI TU CHE CHIEDI IL MIO AIUTO?

S-SÌ... MI CHIAMO FUYU MOMOSE...

SI TRATTA...
...DELLA FIGLIA DEL **FAMOSO** TATSUGORO MOMOSE...

DIMMI, FUYU...
TATSUGORO NON TI HA MAI CONSEGNATO QUALCHE **PIANTA** IN PASSATO?

MMM...

COME?
UNA PIANTA?

SIGNOR MARUKO-BASHI...
...FUYU VUOLE VENDICARE LA MORTE DI SUO PADRE CHE E' STATO UCCISO DA UN CERTO BURATTINAIO...
POTREBBE DARLE UNA MANO...?

NON SI TRATTA DI UNA VERA E PROPRIA VENDETTA... DESIDERO SOLO...
SAPERE LA VERITÀ... PER FAVORE, MI DIA UNA MANO...

HO SAPUTO CHE VENDI SALE ALL'IN-GROSSO AL MERCATO DI KYOTO...
NON PREFERI-RESTI FORSE VENDERLO AL MERCATO DI OSAKA?

COME?!

A OSAKA SI VENDE IL SA-LE AL PREZZO **PIU' BASSO** DI QUALSIASI ALTRO MER-CATO...
CAPISCI IL PERCHE'?
PER FAR PROSPE-RARE SEMPRE LA SEDE PRINCIPALE DEL CANCELLIE-RE...

A OSAKA IL SALE COSTA POCO, PERCIO' LA QUANTITA' NON BASTA MAI...
SU, VENDI SALE ANCHE A OSAKA...
SALE DI PRIMA QUALITA' A UN BUON PREZZO! NIENTE MALE, VERO?
MA...

M-MA IO NON...

HO SENTITO DIRE CHE QUEL BURATTINAIO E' **ABILE** NELL'IN-GANNARE LA VISTA DELLA GENTE...
UH?

IL FUOCO SI COMBATTE COL FUOCO...
E QUINDI E` NECESSARIO RICORRERE A UN'ARTE ALTRETTANTO EFFICACE... MAGARI UN **BURATTINAIO** ALTRETTANTO ABILE...
...DICO BENE, **KOSHIRO HONEBAMI?**

FLAP FLAP FLAP

UH?!

PIU` CHE BENE...

SAKI...

PA-ZIEN-TA...
FRA POCO...
...IL TUO CORPO SARÀ COMPLETATO...
...RINASCERAI NUOVAMENTE IN QUESTO MONDO, SAKI..

...MORIREMO INSIEME!
E QUANDO SARAI STATA COMPLETATA-TA...
ALLORA IO E TE...

NON HO ALCUN RIMPIANTO AD ABBANDONARE QUESTO MONDO...
TUTTO CIO' CHE ESISTE NON E' ALTRO CHE UN INSIGNIFICANTE NULLA...
NEANCHE IL TERRORE DELLA MORTE E' PEGGIO DEL DOLORE DELLA VITA...

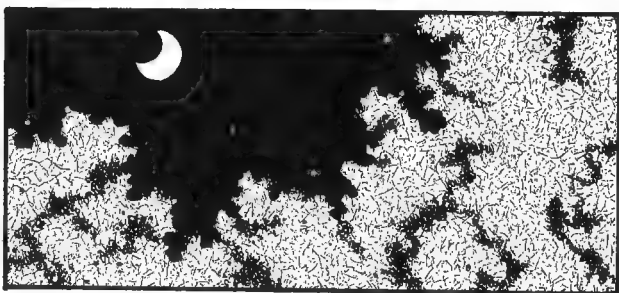
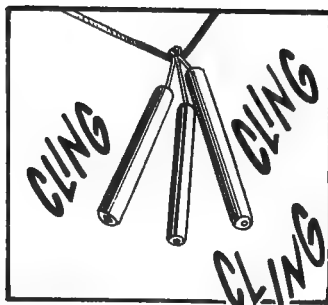
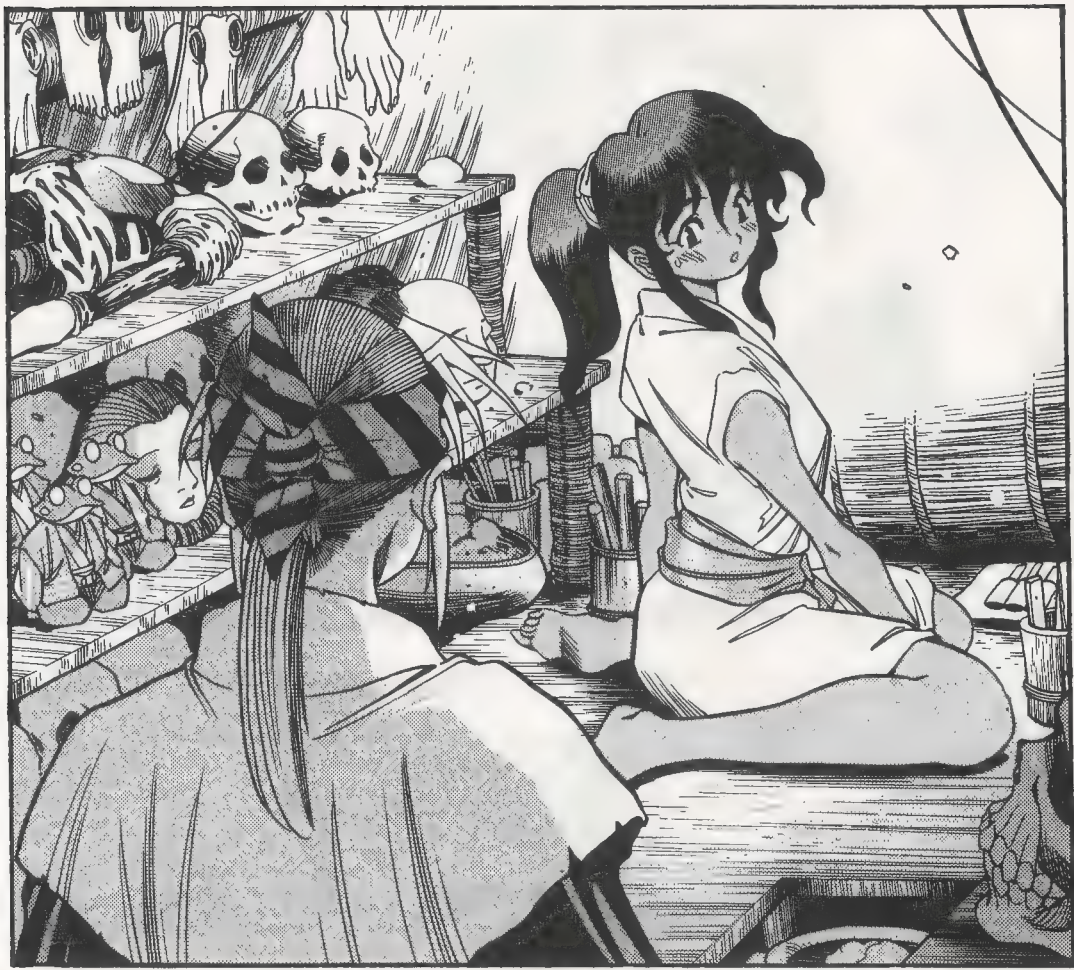
AH AH...
AVEVA RAGIONE LUI...
I BURATTINI SONO LA CONSOLAZIONE DEI DEBOLI CHE HANNO VOLTATO LE SPALLE ALLA REALTA'!

SONO UN UOMO INUTILE E CORROT-TO...
CLING

CLING
CLING
CLING

STRA-NO...
CHI PUO' ESSE-RE VENUTO ALLA MIA CAPANNA A QUEST'ORA?
NON DOVREBBE TRATTARSI NE' DELLA PRINCI-PESSA KIKU, NE' DI TSURU...

RUSTLE
RUSTLE
RUSTLE

CHI E'?

FUYU... PERCHE` SEI QUI?
HO SENTITO DIRE CHE LEI ABITA A INUYAMA, A NORD DEL CASTELLO DI KAMIKAWA...
...COSI` SONO VENUTA PERCHE` VOLEVO CHE MI RESTITUISSE L'ATTO SCRITTO DA MIO PADRE...
IN CAMBIO...
...PUO` FARE...
..TUTTO CIO` CHE VUOLE DEL MIO CORPO...

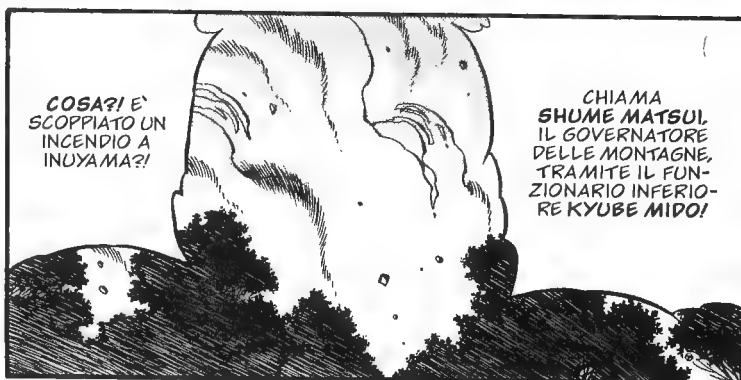
UH?!

SU...

MIO PADRE LE AVEVA AFFIDATO QUALCOS'ALTRO, OLTRE ALL'ATTO CHE MI HA MOSTRATO?
PER ESEMPIO, UNA PIANTINA, O QUALCOSA DEL GENERE...
NO, NIENT'ALTRO. MI DISPIACE.
GRUB
UH?!
ROARRRR
MA CHE...?!

GRAB
SLAP
AH?!
GRACK
CRACK
CRACK
N-NON PUO' ES-SERE...
NNH...
GH...
FLAP
FLAP
FLAP
FLAP
AH!
HAI LASCIATO MORIRE SAKI...
...VERO, GENZO?!

HAI RESO INFELICE SAKI, E PER QUESTO...
BASH
...MERITI LA MORTE!
FRITSH
NON È...
NON E` POSSIBILE!

AHH, CHE GUAIO!
SVEGLIA IL CAPOVILLAGGIO E AVVERTI IMMEDIATAMENTE LA PRINCIPESSA!
CORRO!

CHIAMA SHUME MATSUI, IL GOVERNATORE DELLE MONTAGNE, TRAMITE IL FUNZIONARIO INFERIORE KYUBE MIDO!
COSA?! E' SCOPPIATO UN INCENDIO A INUYAMA?!

AGLI ORDINI!
YOSUKE! DI' AGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO DI RECARSI SULLA MONTAGNA!
E FA' SPEGNERE IL FUOCO DAI GUARDIABOSCHI!

È STATA TUTTA COLPA MIA...
VI CHIEDO SCUSA.
SIGH
SARÒ MOLTO FELICE DI SCORTARLA AL CASTELLO DI TATSUMI!
MEGLIO PARTIRE IMMEDIATAMENTE, PIUTTOSTO!
SE GENZO MI CHIEDE UN FAVORE, NON POSSO CERTO RIFIUTARE...
...COSÌ SARÀ IN **DEBITO** CON ME!
OH, NON SI PREOCCUPI!
PRINCIPESSA!
IL SIGNOR GENZO POTREBBE ESSERE IN SERIE DIFFICOLTÀ E LEI SI ABBANDONA A PENSIERI DI QUESTO GENERE?!
OH, NON PREOCCUPARTI!
NESSUNO È IN GRADO DI FARGLIELA!
SÌ, SUBITO!
BACIAMI, STUPIDO!
SBRIGHERÒ IL MIO LAVORO, COSÌ POTRÒ CHIEDERE A GENZO UN **CERTO COMPENSO!**
GHE HEE HEE HEE...

GENZO
IL DESTINO DEL BURATTINAIO
- PARTE SECONDA -

WROOOOSH
CHUMMP
GHAGH!
MUORI!

CREPA, GENZO!
CREPA, CREPA!
CREPA, CREPA, CREPA!
AGH!
CHIEDI PERDONO CON LA TUA MORTE!
AAAH!
RRIIP
AH AH AH AH AH AH AH!

È VERO CHE HO LASCIATO MORIRE SAKI!
...MA...
...APRI BENE LE ORECCHIE...

IO NON L'HO RESA INFELICE!

MUORI, GENZO.

SPLASH

GHAAAAH!
SZOCK
SZOCK SZOCK

RIIP

SLIP

GRAB
NO!

SETTIMA VERTE-BRA...
OTTAVA VERTE-BRA...
...NONA VERTE-BRA...

MUNCH
IO NON CREDO DI AVERE MAI RESO IN-FELICE...
SPLATTER
...SAKI!
FLOW
UH!

RRUMBLE

NON DIRE SCIOC-CHEZZE!

TU MORIRAI!

UGH...

...GH...

FINCHE` NON AVREMO OTTENUTO IL SEGRETO DI TATSUGORO, NOI DELLA FAMIGLIA MARUKOBASHI NON POTREMO...
MA... SIGNOR HONEBAMI!
NON SOTTOVALUTATE UN BURATTINAIO! O LO AMMAZZATE, O SARA` LUI A UCCIDERVI!
STA PER USCIRE.
DATEGLI IL COLPO DI GRAZIA.
ECCOLO!
SSFRASSH
UOOOOH!
OH!
THUMP
HAAAH!

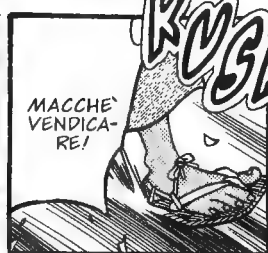
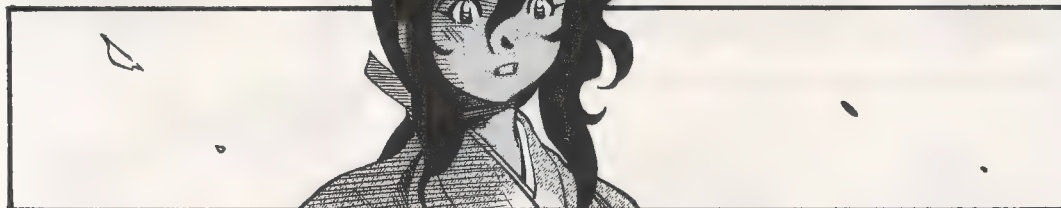
BLOW
AAH!
BLOW BLOW
BLOW BLOW
ALLONTANA-TEVI! È UNA MARIONETTA ASSASSINA!
ZAKC
NON LASCIATEVI CONFONDE-RE! LUI È ANCORA LÀ DENTRO!
THUMP
UGH...
ECCOLO!
THUD
TSK...
WHISS
EHI, TU!

AHH...
AH AH AH!
E' FINITA!
ORA POSSO ANDARMENE.
ASPETTI, SIGNOR HONEBAMI!
...
NEI CESPUGLI C'ERA NASCOSTO IL BAGAGLIO DI TSUJIMURA!
ARRESTEREMO TUTTI QUELLI CHE ERANO IN RAPPORTI INTIMI CON GENZO TSUJIMURA!
PROPRIO COME IMMAGINAVA LEI, SIGNOR HONEBAMI!
QUESTO E' UN PROBLEMA DELLA FAMIGLIA MARUKOBASHI. FATE UN PO' COME VI PARE!

SIGNOR HONEBAMI!

NON SE NE VADA...
...SIGNOR HONEBAMI!

CREDO CHE FRA POCO I GUARDIABOSCHI DELLA FAMIGLIA NAGASHIMA SARANNO QUI...
FORSE E` MEGLIO CHE CE NE ANDIAMO DI QUI ANCHE NOI...

SEI FORTUNATA AD AVER POTUTO VENDICARE LA MORTE DI TUO PADRE, SIGNORINA FUYU.
COMUNQUE SIA, I BURATTINAI SONO DAVVERO TERRIBILI!
SIGNORINA FUYU!
IO VOGLIO SAPERE LA VERITA'!
QUELLO CHE E` SUCCESSO NON MI HA SPIEGATO NULLA!
RUSH
MACCHE` VENDICARE!

TSK!
SIGNORE, DEVE ALLONTANARSI SUBITO DA QUI!
LA PREGO! VENGA VIA!
CHE RAGAZZINA **SECCANTE!**
PERCHE` MIO PADRE DOVREBBE ESSERE STATO UCCISO DA UN BURATTINAIO IN GRADO DI FARE COSE DEL GENERE...?
...
MA COS'HANNO COMBINATO...?
ADESSO NON POTRO` PIU` SCOPRIRE IL MOTIVO PER CUI QUELL'UOMO HA UCCISO MIO PADRE...

PA...

PADRE!

PADRE...?
MA QUESTO... NON È VERAMENTE LUI...
UN BURATTINO?
COSA SIGNIFICA QUESTO...?
MIO PADRE È STATO TRASCINATO IN MARE...
...E IL SUO CADAVERE È STATO RECUPERATO DAL BURATTINAIO...
AH
E SE FOSSE CHE...
...QUELLO CHE HO VISTO SPARIRE IN MARE ERA GIÀ UN BURATTINO?!
IL MIO LAVORO CONSISTEVA PROPRIO NEL **SIMULARE** LA MORTE DI TATSUGORO...
MA ORA CHE HAI SCOPERTO TUTTO, IL MIO COMPITO È FINITO...
OH?
C-CHI È?!
SONO IO.

M-MA TU... NON ERI MORTO NELLA CAPANNA?!

NO. QUELLO ERA IL BURATTINO.

A PROPOSITO, TUO PADRE E' IN PERICOLO.
LO STANNO SCORTANDO DUE GUARDIE MOLTO ABILI, MA I NOSTRI RIVALI DISPONGONO DI UN SICARIO TROPPO PERICOLOSO...
C-COSA INTENDI DIRE?!

POTRESTI SPIEGARMI TUTTA LA STORIA DALL'INIZIO, CERCANDO DI ESSERE COMPRENSIBILE UNA VOLTA PER TUTTE?

CREDO CHE ANCHE TU ABBIA AVUTO DEI SOSPETTI...
...SUL FATTO CHE TUO PADRE NON FOSSE ESATTAMENTE UN UOMO DI MARE...

SAI CHI E` STATO A REALIZZARE QUELLA COSTRUZIONE PRATICAMENTE PERFETTA?
SAI PERCHE` LA SALINA DI MOMOSE SI BASA SU FONDAMENTA PARAGONABILI A QUELLE DI UN CASTELLO?

...E FACEVA PARTE DEL GRUPPO DI ARTIGIANI CHE CIRCA VENT'ANNI FA COSTRUIRONO IL CASTELLO DI TATSUMI...
TUO PADRE TATSUGORO MOMOSE, IN REALTA` ERA CHIAMATO TATSUKICHI, IL CARPENTIERE DEI TEMPLI...

ALL'EPOCA, I PRINCIPALI ARTIGIANI COME TATSUKICHI ASSUNSERO L'INCARICO DI REALIZZARE UNA COSTRUZIONE MOLTO PARTICOLARE...
MIO PADRE...
...HA COSTRUITO IL CASTELLO DI TATSUMI?!

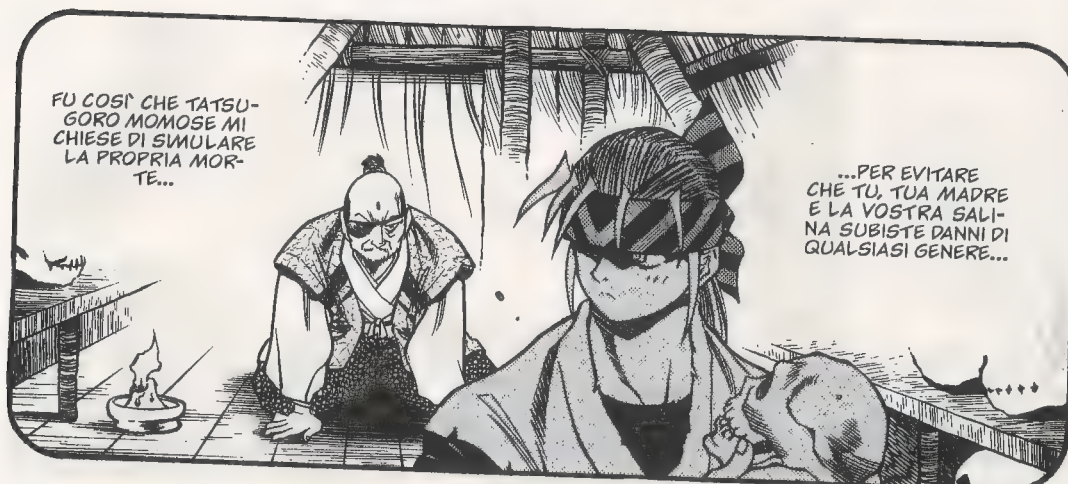
SI TRATTAVA DI UN MECCANISMO CHE RENDEVA POSSIBILE IL **CROLLO GUIDATO** DEL MASCHIO DEL CASTELLO SEMPLICEMENTE ABBATTENDO UN SOLO PILASTRO...
...NELL'EVENTUALITÀ CHE QUESTO CADESSE IN MANO NEMICA.

...
CAPISCO... IN GENERE, PER MANTENERE SEGRETI DI QUESTO GENERE, I PROGETTISTI VENGONO UCCISI DOPO AVER ULTIMATO I LAVORI... MA COME FECE MIO PADRE A SALVARSI?

PER PURA FORTUNA... E FU L'UNICO A RIUSCIRCI...

QUANDO SI RIFUGIÒ IN PROSSIMITÀ DEL MARE CON UN NOME FALSO E UN TRAVESTIMENTO...
...FU SALVATO DA TUA MADRE, PROPRIETARIA DELLA SPIAGGIA. E COSÌ SI SPOSARONO...

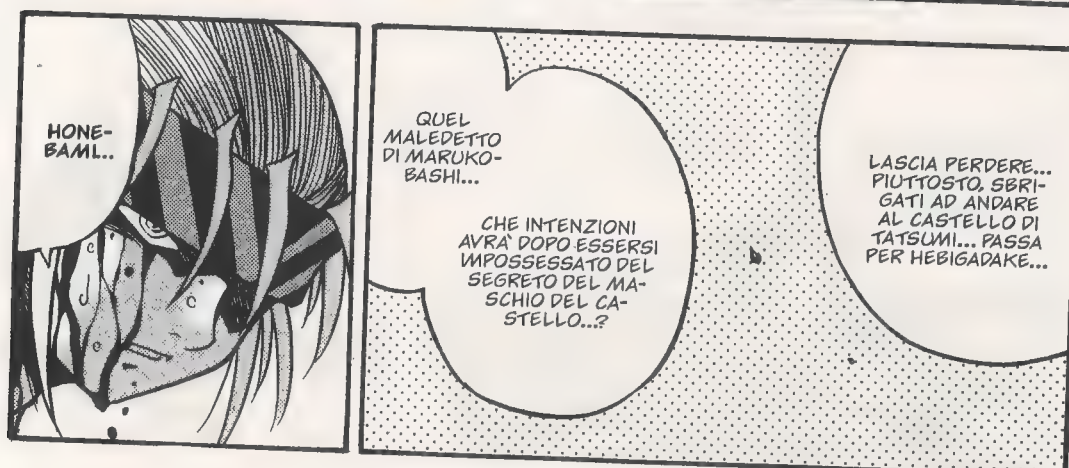
PER VENTI ANNI DA ALLORA, CONDUSSE UNA VITA SERENA COME PADRONE DELLA SALINA, MA...
HO CAPITO! FU **ISONOYA** A SCOPRIRE QUEL SEGRETO!

GIÀ...

FU COSÌ CHE TATSUGORO MOMOSE MI CHIESE DI SIMULARE LA PROPRIA MORTE...
...PER EVITARE CHE TU, TUA MADRE E LA VOSTRA SALINA SUBISTE DANNI DI QUALSIASI GENERE...

QUI NON SI TRATTA AFFATTO DI SEMPLICI CONFLITTI TRA MERCANTI DI SALE...
QUALCUNO MIRA AL SEGRETO DEL MASCHIO DEL CASTELLO, UN SEGRETO CHE NON CONOSCE PIÙ NESSUNO DOPO LA MORTE DELL'ULTIMO SIGNORE CHE LO ABITAVA...
COS...?

MARUKOBASHI!

CHI...?

SI TRATTA DI UN SAMURAI AL SERVIZIO DI QUALCHE FEUDATARIO...
ECCO PERCHÈ CERCAVA UNA **PIANTA** O QUALCOSA DEL GENERE...
E QUEL BURATTINAIO, HONEBAMI, È STATO SEMPRE **LUI** A CHIAMARLO...

HONEBAMI...

QUEL MALEDETTO DI MARUKOBASHI...
CHE INTENZIONI AVRÀ DOPO ESSERSI IMPOSSESSATO DEL SEGRETO DEL MASCHIO DEL CASTELLO...?
LASCIA PERDERE... PIUTTOSTO, SBRIGATI AD ANDARE AL CASTELLO DI TATSUMI... PASSA PER HEBIGADAKE...

PRESTO... VA'...
U-UN MOMENTO!
SLIDE

SBRIGATI...
LA PRINCIPESSA KIKU, TSURU E TATSUGORO...
...SONO IN GRAVE PERICOLO...

MA IO DA SOLA NON SONO IN GRADO DI FARE NULLA...

UH?!
ABBATTIAMO GLI ALBERI, PRIMA CHE SI ESTENDA IL FUOCO!
FORZA! FACCIAMO IN FRETTA!

SONO I GUARDIABOSCHI! BASTERA' CHIEDERE AIUTO A LORO!

SE SI SCOPRISSE CHE TATSUGORO MENTIVA SULLA PROPRIA IDENTITA', LA SALINA SARA' CONFISCATA... E QUESTO SAREBBE IL MENO...
N-NO...

E-EHI...
ALLORA BASTERA' CHE NON CHIEDA ALCUN AIUTO!

DANNAZIONE...
HANF...
HANF...

IN OGNI CASO...
...NON RIUSCIRÒ A VINCERE CONTRO IL MIO FRATELLINO ADOTTIVO...
WROOSH
WROOSH
WROOSH
COSA POSSO FARE...?

E...
...UNA DELLE POCHE PERSONE A ME CARE...
...NONCHÉ IL MIO SALVATORE...

SE POSSIBILE, AVREI PREFERITO FARE A MENO DI LOTTARE CONTRO DI LUI...
NON AVREI MAI IMMAGINATO DI INCONTRARLO IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE...

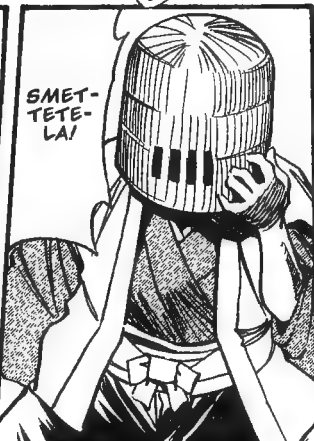
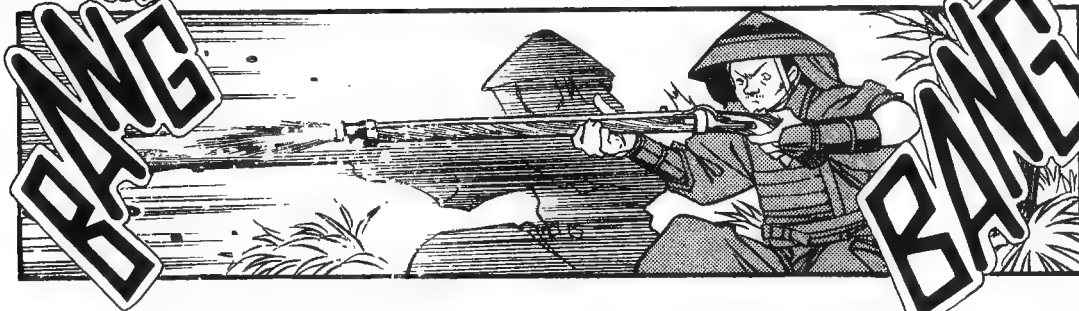
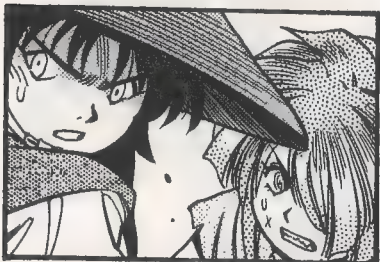
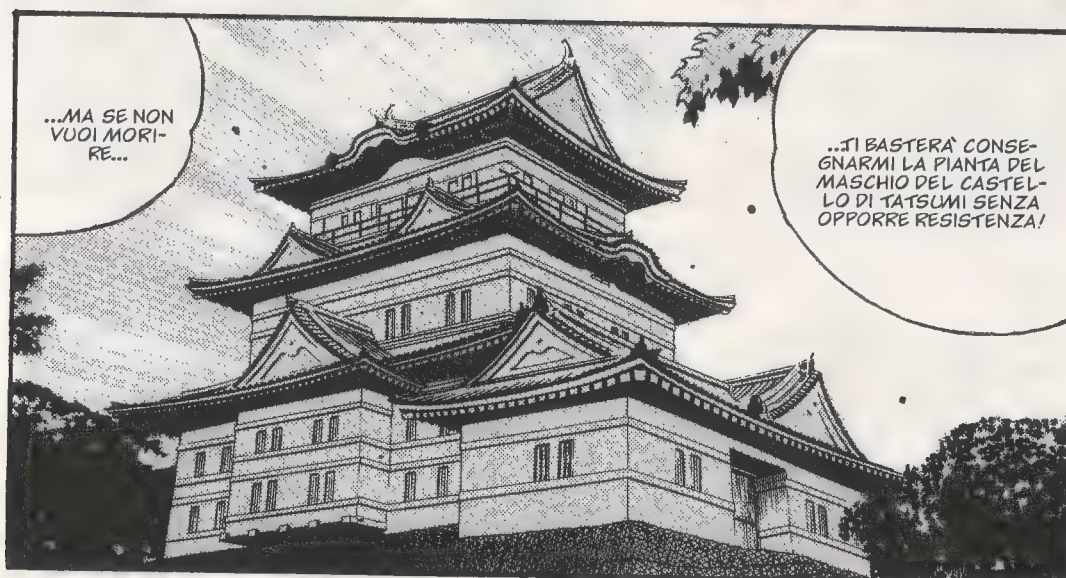
CLOP
CLOP
CLOP

UH?!
CLOP

UN LADRO DI CAVALLI!
FERMATELO!
CLOP
CLOP

AGGRAPPATI, BURATTINAIO!

!
CHI SIETE?!
STIAMO CERCANDO UN UOMO CHE SI CHIAMA TATSUGORO MOMOSE. VOGLIATE SCUSARCI, MA POTREMO CHIEDERE AL SIGNORE COL COPRICAPO INTEGRALE DI MOSTRARCI IL SUO VOLTO?

NEANCHE PER SOGNO!
UAAH!
SLASH
SE VOLETE VEDERGLIELO, DOVRETE PASSARE SUL NOSTRO CADAVERE!
WHUMP
BANG
BANG
SMETTETELA!
TSURU! NO!
AUH!

BASTA CHE MI TOLGA IL COPRICAPO, GIUSTO?
ANCHE LE FASCE CHE PORTI SULLA FACCIA!
AH AH AH... SEI TATSUGORO, VERO?
POTREI ANCHE SPEDIRVI ALL'INFERNO TUTTI E TRE INSIEME IN QUESTO ISTANTE...
...MA SE NON VUOI MORIRE...
...TI BASTERÀ CONSEGNARMI LA PIANTA DEL MASCHIO DEL CASTELLO DI TATSUMI SENZA OPPORRE RESISTENZA!

D'ACCORDO.
PERO' VORREI CHE NON TOCCASTE LORO DUE, PERCHE' NON SONO A CONOSCENZA DEI DETTAGLI SULLA MIA STORIA.
D'ACCORDO! DUNQUE, DOV'E' LA PIANTA DEL MASCHIO?
LA TENGO NASCOSTA IN QUESTA BENDA CHE HO SULL'OCCHIO...
ORA!
AGLI ORDINI!
KA
BANG

GENZO
IL DESTINO DEL BURATTINAIO
- PARTE TERZA -

PADRE!

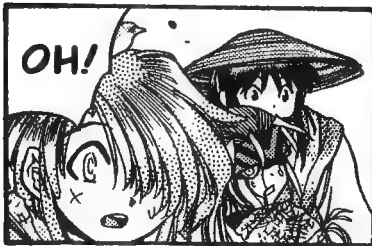
COS...?!

QUELLA E` LA FIGLIA DI MOMOSE.
ECCO A LEI, SI-GNORE...
E` DAVVERO LA PIANTA DEL MASCHIO...
BENE, AMMAZ-ZATELI TUTTI...
CLOP-CLOP-CLOP CLOP
MALE-DETTO LADRO!
RIDACCI IL CAVALLO!
UGH!

NON POSSIAMO CAUSARE UN TUMULTO PROPRIO QUI!
RITIRIAMOCI!
COSA?!
I GUARDIABOSCHI!
RITIRATA!
RITIRATA!
PADRE!
GENZO!
PRINCIPESSA KIKU... TSURU...
STATE BENE?

QUESTI NON SONO LADRI! SONO VENUTI A SALVARMI!
PIUTTOSTO, INSEGUITE I BANDITI FUGGITI!
P-PRINCIPESSA KIKU... MA COSA SIGNIFICA QUESTO?!

MOLTO BENE!
IO, SHUME MATSUI, GOVERNATORE DELLE MONTAGNE, CATTURERÒ I BANDITI A COSTO DELLA MIA VITA!

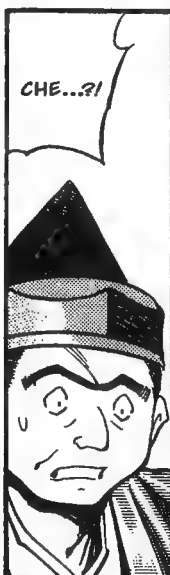
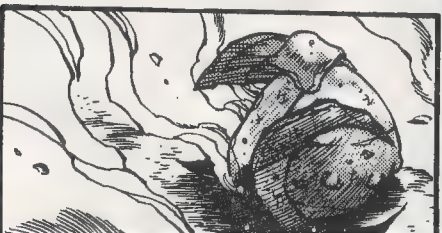
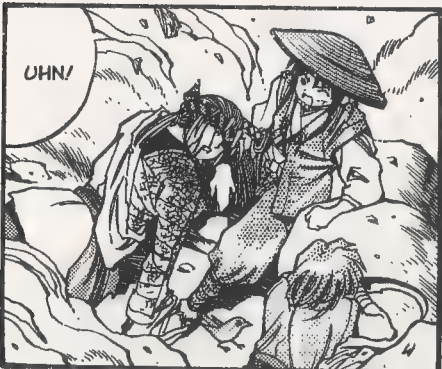
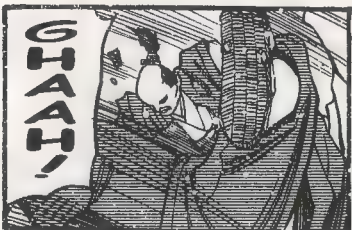
WHUMP
UH?!

OH!

CHI DIAVOLO SEI TU?!
RAGAZZI, ARRESTIAMO QUESTO TIPO!
AGLI ORDINI!

NO! ALLONTANATEVI SUBITO!
UH?!

CHE...?!

SSSHHHHH

BOOM
UGGH!
GHAAH!
AARGH!
UHN!

IL CASTELLO DI TATSUMI... LA RESIDENZA DEL FU **DAIZEN KATORI**...

...SIGNORE DI KAMI HARIMA, DAL REDDITO DI 120.000 GOKU...*

IL SUO EREDE E' IL SIGNOR TAKAYOSHI, IL PRIMOGENITO...

MA C'E' QUALCUNO CHE NON VA MOLTO D'ACCORDO CON IL SIGNOR TAKAYOSHI...

...E GIRA PERFINO VOCE CHE TRAMI PER ASSASSINARLO...

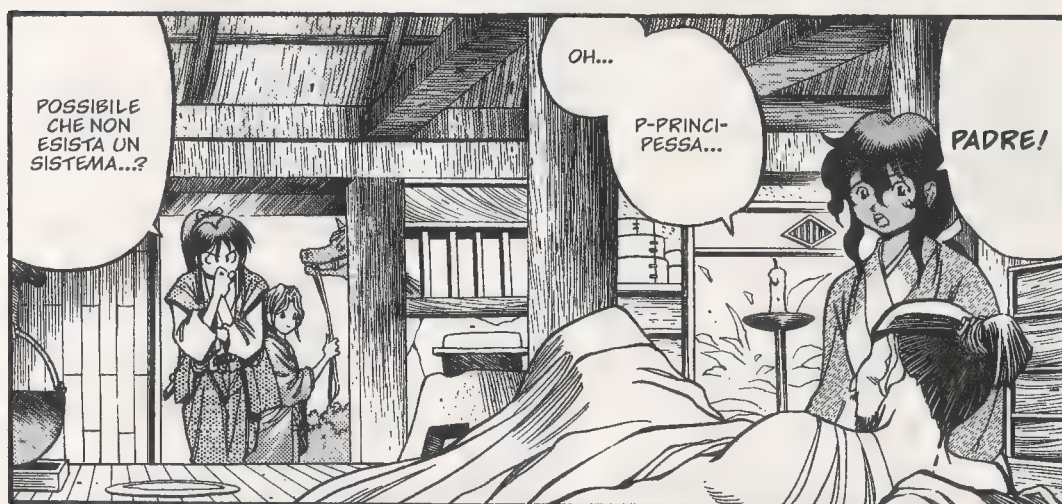
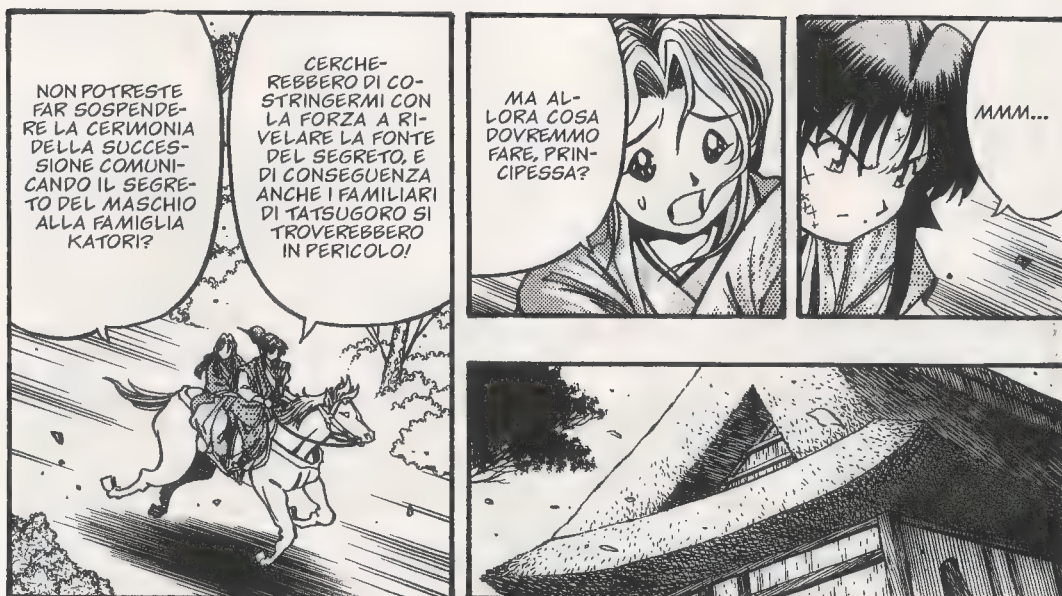
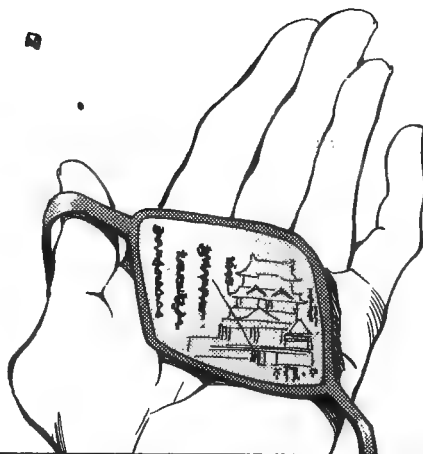
SI TRATTA DI UNO DEI VASSALLI DEL DEFUNTO SIGNORE...

...CIOE' **GONZA MARUKOBASHI**, IL CAPO DEI VASSALLI!

* (ANCHE "KOKU") UNITA' DI MISURA DEL RISO. LA GRANDEZZA DEL TERRITORIO FEUDALE SI MISURA IN BASE ALLA QUANTITA' DI RISO POSSEDUTA.

NON POTRESTE FAR SOSPENDERE LA CERIMONIA DELLA SUCCESSIONE COMUNICANDO IL SEGRETO DEL MASCHIO ALLA FAMIGLIA KATORI?
CERCHEREBBERO DI COSTRINGERMI CON LA FORZA A RIVELARE LA FONTE DEL SEGRETO, E DI CONSEGUENZA ANCHE I FAMILIARI DI TATSUGORO SI TROVEREBBERO IN PERICOLO!
MA ALLORA COSA DOVREMMO FARE, PRINCIPESSA?
MMM...

POSSIBILE CHE NON ESISTA UN SISTEMA...?
OH...
P-PRINCIPESSA...
PADRE!

TATSUGORO! HA RIPRESO I SENSI?
PRINCIPESSA... GUARDATE QUESTA BENDA DELL'OCCHIO...
UH?!

LA PIANTA CHE MI HA PORTATO VIA MARUKOBASHI NON E` COMPLETA...
SE IL PALO SEGNATO SU QUESTA BENDA NON VIENE ESTRATTO PER ULTIMO...
...IL MASCHIO DEL CASTELLO NON CROLLERA`...

BRAVO, TATSUGORO!
VI PREGO... NON SONO AFFATTO DEGNO DI ESSERE LODATO...
FINORA HO INGANNATO MIA FIGLIA E I MIEI AMICI...

NON M'IMPORTA NIENTE DI QUESTO!
PIUTTOSTO, PERCHE` VOLEVI ANDARE NEL CASTELLO DI TATSUMI?! SOLO PER MORIRE, VERO?! QUESTO E` IMPERDONABILE!

CHE M'IMPORTA DI QUALE FOSSE IL TUO MESTIERE?
TU SEI SOLO MIO PADRE, L'UNICO AL MONDO!
E NON DEVI MORIRE COME UN CANE, VECCHIO STUPIDO!

TUA FIGLIA HA RAGIONE, TATSUGORO...
DEVI TENERE CARA LA TUA VITA!

COME STA QUEL GRAN-DE STUPIDO, TSURU?
CI SONO GIÀ TROPPI STUPIDI CHE SCHERZANO CON UNA COSA COSÌ IMPOR-TANTE...

UGH...
...CON-TINUA ANCORA...
LUI...
IL BRUTTO SOGNO...

IO NON CREDO...
UH...
C-CREDIMI, FRATELLO...
...DI AVER MAI RESO INFELICE SAKI...

F-FRA-TELLO...

DAL GIORNO...
...IN CUI TU MI RACCO-GLIESTI PER LA STRADA...

SUL SERIO...
...MA NON CREDO DI AVER FATTO NEMMENO IL CONTRARIO...

CERTO, NON SI PUÒ DIRE CHE L'ABBIA RESA PROPRIO FE-LICE...

FRATEL-LINO...
CHE FIGLIO STUPIDO! DOVE DIAVOLO HAI BIGHELLONATO PER TUTTA LA NOTTE?!
AH, SÌ? E COSA MAI POTRÀ FARE UN RAGAZZINO DEL GENERE?!
TI RIPAGHERÀ LAVORANDO...
IMBECILLE! MA DOVE TI CREDI DI ESSERE?! IL CIBO NON CRESCE DA SOLO, SAI?
CREDO CHE SIA SCAPPATO DAL VILLAGGIO A CAUSA DELL'INCENDIO APPICCATO IN BATTAGLIA...
DAGLI DA MANGIARE!
COSA?!
COSTRUIRE BURATTINI.
MI RIFIUTO CATEGORICAMENTE DI DIVENTARE UN BURATTINAIO PER PROSEGUIRE LA TUA CARRIERA, PAPÀ!
IO FARÒ CARRIERA NELL'AMBIENTE DEI SAMURAI, GRAZIE ALL'ARTE DEI BURATTINI!
MA IL NOME DEI TSUJIMURA POTRÀ PERPETUARSI GRAZIE A LUI!

DAVVERO?!
KOSHIRO, TU...

COME SONO FELICE! ORA HO UN ALTRO FRATELLINO!

NON FARE LA STUPIDINA, SAKI! QUESTO NON E` TUO FRATELLO...
E` IL TUO FUTURO SPOSO!
CASPITA!

...NON TI HO MAI DISUBBIDITO, VERO FRATELLO?
IO... GENZO...
E TU?
IO SONO SAKI!
DAL GIORNO IN CUI TU MI RACCOGLIESTI PER LA STRADA...

...SALTANDO ANCHE I PASTI E IL SONNO PUR DI RIUSCIRCI...
...E APPRESI ANCHE I TRUCCHI PIU` DIFFICILI...

CERCAI DI METTERCELA TUTTA NELL'IMPARARE A CREARE BURATTINI BENCHE` NON NE SAPESSI NULLA...

...E TUTTO SOLO PER RICAMBIARE IL TUO FAVORE...
OH... PERCHE` L'HAI ROTTO?
A ME PIACE LO STESSO, ANCHE SE NON E` VENUTO BENISSIMO...
I BURATTINI CHE CREI TU...
...MI PIACCIONO **MOLTISSIMO**, GENZO!
PER RICAMBIARE TUTTO QUELLO CHE AVEVI FATTO PER ME SALVANDOMI E FACENDOMI INCONTRARE SAKI...
...UBBIDII CIECAMENTE ALLE TUE PAROLE!

CREDIMI...
IO NON HO MAI RESO INFELICE SAKI...

T-TSURU...

RIMASTA DI GUARDIA!
TSURU PROTEGGE TE!

LORO ANDATE!
CASTELLO DI TATSUMI!
UCCIDERE MARUKOBASHI!
CHE FINE HANNO FATTO...
...LA PRINCIPESSA KIKU E LA SIGNORINA FUYU?!

COSA?!

LE CHIEDO SCUSA, SIGNOR TSUJIMURA! E' STATA TUTTA COLPA DELLA MIA IMPERIZIA...
COSA POSSO FARE...?

NON HO NEMMENO PIU' UN BURATTINO CON CUI CONTRASTARE MIO FRATELLO...
MI HANNO BRUCIATO LA CAPANNA E NON HO PIU' NEMMENO I MIEI STRUMENTI...

AH

THUMP
THUMP
THUMP

S-SIGNOR MARUKO-BASHI...
AH, SEI TU ISONOYA... HAI PORTATO DEL BUON SAKE PER **BRINDARE** AL SUCCES-SO?

E-ECCO... IO...
IL MA-SCHIO DEL CASTELLO NON CROLLA ANCORA...

EHI! MA QUELLE SONO LA FIGLIA DI TATSUGORO E UNA DELLE COMPAGNE DEL BURATTINAIO!
NON DOVEVI PORTARE QUI CERTA GENTE, ISONOYA!

V-VERA-MENTE... LORO...
SONO **KIKU**, LA CAPOFAMIGLIA DEI **NAGASHIMA**...
...PRINCIPES-SA DI KAMIKAWA A SHIMO HARIMA, CON UN REDDITO DI 320.000 GOKU!

COSA?!

HO PORTATO UN SOUVENIR PER TE.
SI TRATTA DELLA BENDA DELL'OCCHIO DI TATSUGORO.
SENZA ESTRARRE L'ULTIMO PALO SEGNATO SU QUESTA, IL MASCHIO DEL CASTELLO NON CROLLERÀ **MAI!**

UGH!

SE VUOI FAR CROLLARE IL MASCHIO PER UCCIDERE IL SIGNOR TA-KAYOSHI...
...PRENDILA PURE, MA PRIMA DOVRAI AFFRONTARE ME!
UMF...
YAAAAAH!
HURRYAAH!

SLASH
QUESTO TIPO E' IL BANDITO CHE MI HA AGGREDITO, PERCIÒ L'HO UCCISO A COLPI DI SPADA! DICO BENE?!
ISONOYA! TU SEI UN TESTIMONE!
ORA IL SIGNOR MARUKOBASHI DOVREBBE ESSERE ALLA CERMONIA DI SUCCESSIONE...
S-SÌ... CERTO...

MI FA MOLTO PIACERE! GRAZIE DI AVERCI ACCOMPAGNATO!
ORA SEI LIBERO DI ANDARE!
...MA SE PROVERAI A SFIORARE LA SALINA DI MOMOSE, ALLORA FARAI LA LORO STESSA FINE! DILLO ANCHE AGLI ALTRI DELLA FAMIGLIA MARUKOBASHI!
C-CERTO! CI MANCHEREBBE!

AIUTO...
AAH

GRAZIE PER TUTTO CIO' CHE AVETE FATTO PER NOI, PRINCIPESSA KIKU...
NON PREOCCUPARTI! COSTRINGERO' GENZO A RIPAGARMI IN UN MODO CHE SO IO...

ORMAI NON POSSO CERTO ACCONTENTARMI DI UN SEMPLICE BACETTO! LO TERRO' SVEGLIO NOTTE E GIORNO PER...
MARUKOBASHI... POVERACCIO!
EHEHEHEH

CHE?

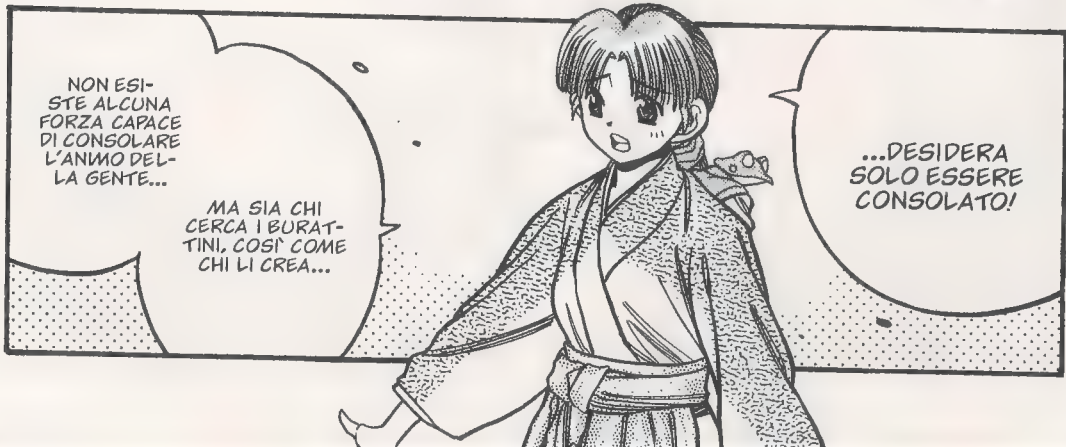
SWISSSH

KLAK
SWISH
SWIRL
PRINCI-
PESSA!
HUNNGH!

NGGH...

CHE DIAVOLO FAI? LA PRINCIPESSA NON C'ENTRA NULLA!

UH?!

ORA SMETTILA, FRATELLINO!
UN BURATTINAIO NON DOVREBBE UCCIDERE!
S-SAKI... TU...?
E' VERO CHE I BURATTINI SONO UNA CONSOLAZIONE PER I DEBOLI...
NON ESISTE ALCUNA FORZA CAPACE DI CONSOLARE L'ANIMO DELLA GENTE...
MA SIA CHI CERCA I BURATTINI, COSI' COME CHI LI CREA...
...DESIDERA SOLO ESSERE CONSOLATO!

I NOBILI, I SIGNORI FEUDALI, I SUDDITI, I CONTADINI...
PERFINO TU E GENZO...
...TUTTI VOI VOLETE SOLO ESSERE CONSOLATI...
...MA PERCHE` NON PROVATE A FARLO A VICENDA?!

IN FONDO, A QUESTO MONDO SIAMO TUTTI FRAGILI...
ADESSO BASTA!

STAI PROFANANDO ULTERIORMENTE SAKI!
TWANG

AGH!
SSLUSS

ZAZAZACK
ACCI-
DENTI!
WHUMP
AAAH!
THUMP

THUD

PUR SAPENDO CHE SI TRATTAVA DI UN BURATTINO, NON HO POTUTO FARE A MENO DI COMMUOVERMI...
COMPLIMENTI, GENZO! NON E' NIENTE MALE, PENSANDO CHE L'HAI COSTRUITO TU...

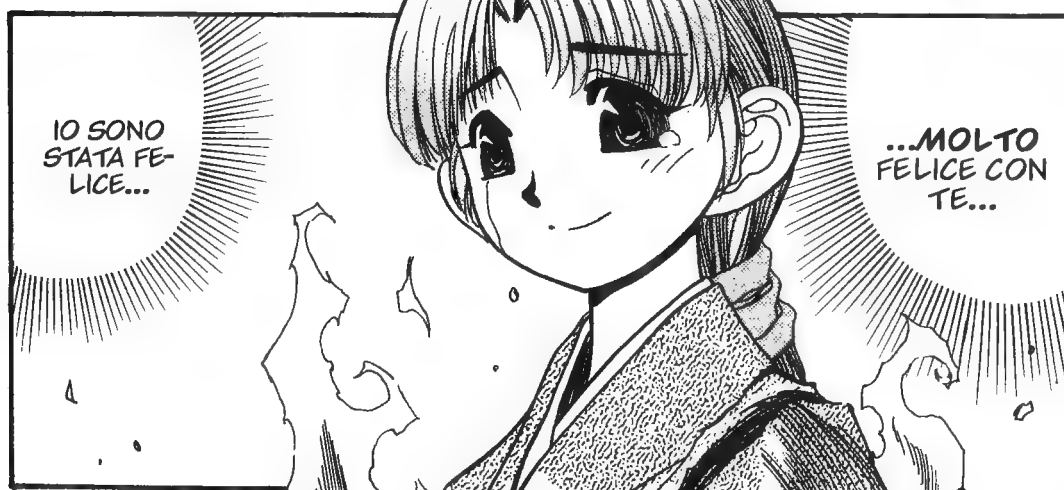
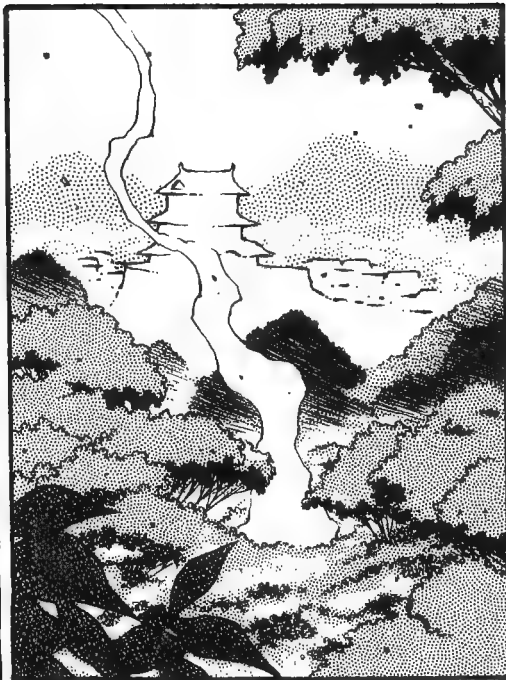
IO DEVO...
FRATELLO... ASCOLTAMI...

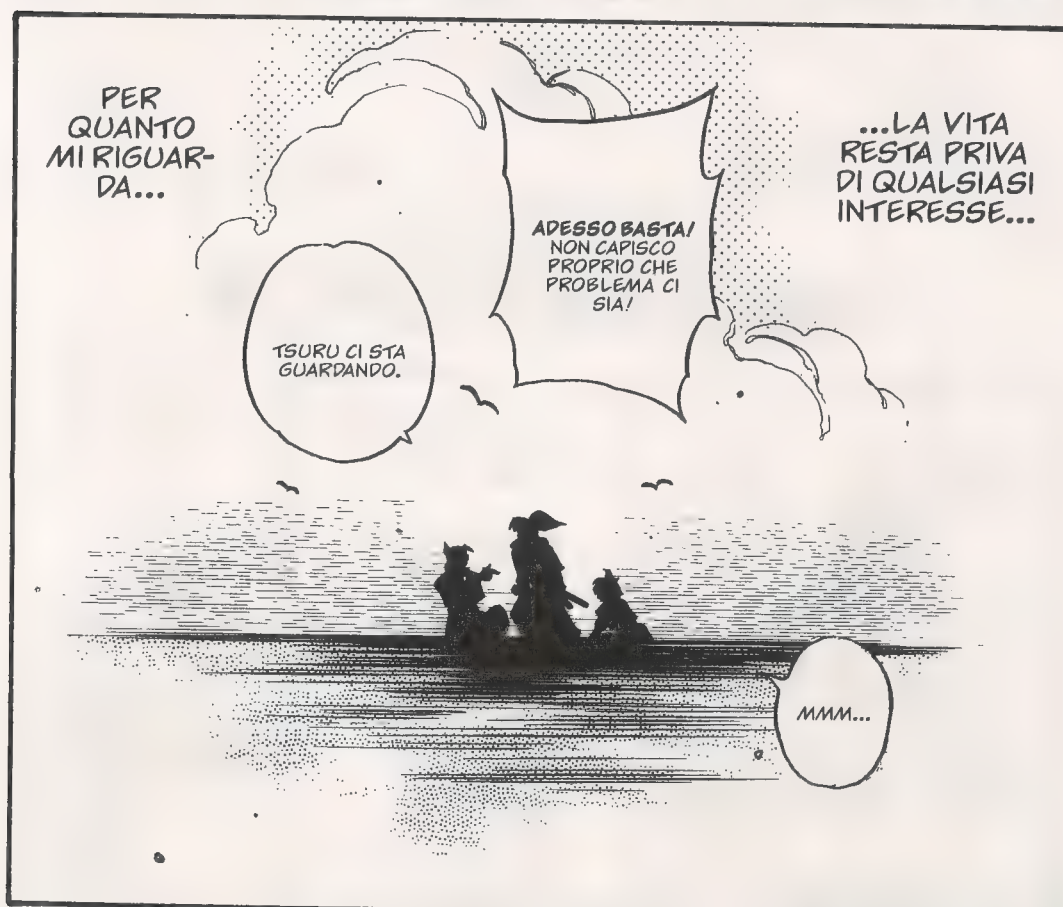
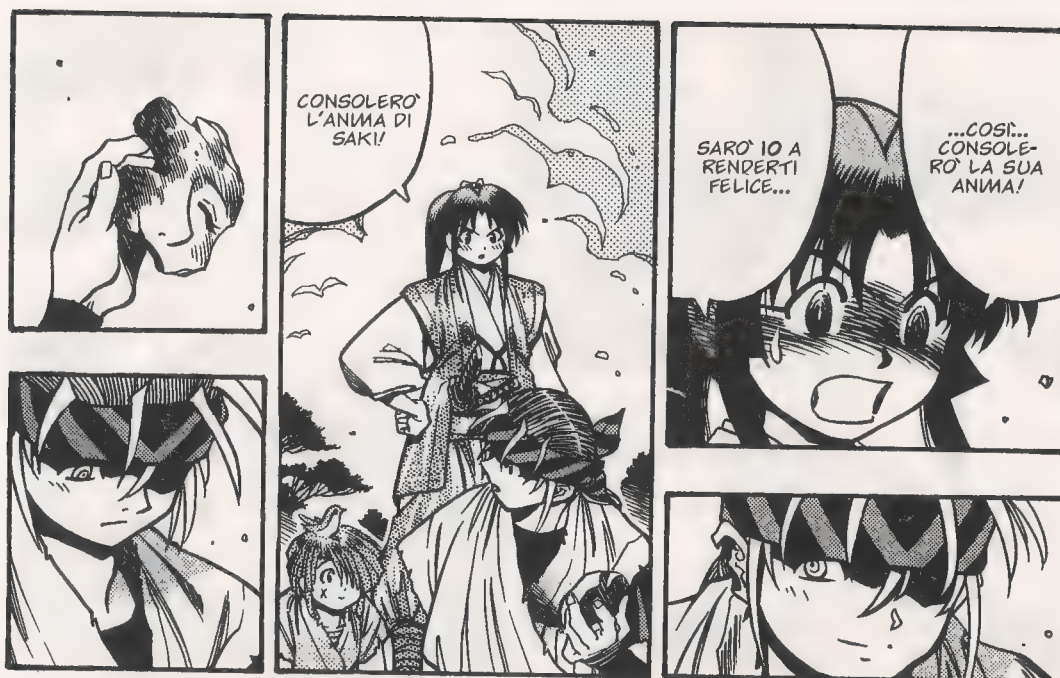
FINALMENTE L'ANIMA DI SAKI POTRÀ RIPOSARE IN PACE!
GRUB
MUORI, GENZO!

...MA NON POSSO LASCIARMI UCCIDERE DA TE!
NON HO ALCUN RIMPIANTO NELL'ABBANDONARE UN MONDO IN CUI SAKI NON C'È PIÙ...
RUSSCSH

PERCHE` SE QUESTO ACCADESSE...
...SAKI NE SOFFRIREBBE TROPPO...
LEI NON AVREBBE MAI VOLUTO CHE SUO FRATELLO E IL SUO SPOSO...
TACI! HAI LASCIATO MORIRE SAKI!
DEVI VERGOGNARTI, GENZO!
MUORI!
THUMP

N-NON È POS-SIBILE!
SAKI!

È ORA CHE INIZI A PREGARE PER LA MIA ANIMA...
FINCHÈ IL TUO ANIMO NON VERRÀ CONSOLATO, IO NON POTRÒ MAI RIPO-SARE IN PACE...
SII FELICE, GENZO...
ALTRI-MENTI IO...
OH, SAKI! SAKI!
WRAMP
UH?!
IO SONO STATA FE-LICE...
...MOLTO FELICE CON TE...

NO! SAKI!
NON ANDARE! NON LASCIARMI SOLO DI NUOVO!
WRAMP
SAKI!
E...
...ANCHE TU...
...FRATELLINO...
...SII...
...FELICE...
SAKI!

LUI SPARÌ SENZA CHE ME NE ACCORGESSI...
NON SO DOVE SI TROVI ORA, NÈ COSA FACCIA...
TATSUGORO È TORNATO ALLA SALINA...
LA GENTE DELLA SPIAGGIA FECE I SALTI DI GIOIA PER IL SUO RITORNO...
FUYU HA CERCATO DI SPOGLIARSI PER OFFRIRMI LA RICOMPENSA PER IL MIO LAVORO...
...MA IO HO RIFIUTATO E LE HO RESTITUITO L'ATTO...
PER QUANTO RIGUARDA ME...
...BE'...

CONSOLERÒ L'ANIMA DI SAKI!
SARÒ IO A RENDERTI FELICE...
...COSÌ... CONSOLERÒ LA SUA ANIMA!
PER QUANTO MI RIGUARDA...
...LA VITA RESTA PRIVA DI QUALSIASI INTERESSE...
ADESSO BASTA! NON CAPISCO PROPRIO CHE PROBLEMA CI SIA!
TSURU CI STA GUARDANDO.
MMM...

MICHAEL di Makoto Kobayashi

ACCADDE UNA SERA

...
...
SNIFF
SNIFF
...
SNIFF
SNIFF
SNIFF
SNIFF
SNIFF
SNIFF

AHM

...
GNAM
GNAM

...

SNIFF
SNIFF

GRAB

GNAM GNAM

SUPPER-
GIU', PIU' O
MENO...
SOUND
SOUND

SOUND
SOUND
...COSI' E
COSA', NE'
NINO NE'
NENO...

OH,
YEAH!

SOUND SOUND SOUND
EHI, COSÌ NON VEDO...
SOUND SOUND SOUND
...
SOUND
SOUND SOUND
SOUND SOUND
...
...
...

B-BUONASERA... MI SCUSI SE LA DISTURBO A QUEST'ORA...

...MA AVREI BISOGNO DI CHIEDERLE UNA COSA...
PER CASO NON HA VISTO UN GATTO ROSSO TIGRATO, DA QUESTE PARTI...?

ROSSO E TIGRATO? E' QUI DA ME.
AH...

LE CHIEDO SCUSA PER TUTTO IL DISTURBO ARRECATO! MI DISPIACE!
SI FIGURI...

TU ABITI CON NOI, MICHAEL! HAI UNA CASA TUA, HAI CAPITO?! USALA!
MIEH...?

FORZA!
METTIA-MOCELA TUTTA, RAGAZZI!

Michael di Makoto Kobayashi
CONCENTRATO SULLA PALLA
MIAAAO!
CAT FOOD
4
FOOD
1

SIA BEN CHIARO! NON DOBBIAMO LASCIARCI BATTERE DAI GATTI!
BAU!
DOG FOOD
7
DOG FOOD
DOG FOOD

PLAY BALL!
3
4
CAT

YEEH
YEEH
CORAGGIO! TI ASPETTO!
YEEH
YEEH
SEI IL MIGLIORE, POCHI!
...
LAN-CIALA CURVA!
FLIP
NO!
UNA SCREW BALL?!
FLIP FLIP
OK!
MIAO!
WHUPP
WHAKK
BAU!

GRANDE!
YEEH
VAI! CORRI!
YEEH
YEEH
YEEH
MIAO!
BAU!
TAP TAP TAP

TAP TAP TAP

...
ROLL ROLL ROLL
...

...
ROLL

MIAO MIAO!
MIAAO!
ROLL ROLL
TROTTLE TROTTLE

NON GIOCHERELLATE, DANNAZIONE!
DOVETE DIFENDERE LA SECONDA BASE!

BENE!
UNA BELLA BATTUTA VALIDA PER DUE BASI!
TAP TAP TAP

WHUP
MIAOLEDIZIONE!

SWIISSH
II BASE
MA CHE STAI FACENDO?! NON PUOI SONNECCHIARE ADESSO!
YEEH YEEH
YEEH
CORRI! CORRI! BRAVO!
TAP TAP TAP
ROLL ROLL
YEEH
ALLA CASA BASE! FORZA!
TAP TAP TAP
BAU!
DANNA-ZIONE!
WHUP
TAP TAP TAP
MIAO!
BUZZz
SALVO!

DOG
18
CAT
1
2

SONO SOLO DICIOTTO PUNTI! LI RECUPEREREMO SUBITO!
MIAAAO!
CAT FOOD
2

BENE!
CONTIAMO SU DI TE, MICHAEL!
FORZA!

AVANTI!

BAU!
WHUPP

WHAKK
MIAO!

E POI NON VENITECI A CHIEDERE PERCHE` IL BASEBALL NON E` UNO SPORT DA GATTI...

RUSTLE

MA COSA...?

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

C-COS'E' ESPLOSO...? COUGH!

W O O SH

COUGH

PARE CHE ALL'INGRESSO INSEGNANTI, IL PROFESSOR SHIMODAIRA SIA STATO AGGREDITO DA UN CANE...
NON SARÀ MICA STATA...
...QUESTA RAGAZZINA...?

ODDIO, MA CHE STO FACENDO?! DEVO AIUTARLA...
TAP

MA COSA POSSO FARE...?
SE CI FOSSE DELL'ACQUA...

GSSH
UH?!
SPLASH

RRSSSHH

Q-QUE-
STA È...

AAH...

GUISH

SPLASH

SSSHH

PLIKPLIK

IO... SONO IN GRADO...
...QUESTA E` ACQUA...

...DI FARE UNA COSA DEL GENERE...?

FATALITA'

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

RRUMBLE
...MALEDETTO ISHIGAMI! SAPEVA CHE SAREMMO VENUTI QUI, E HA LASCIATO NELL'INTERNO DELL'EDIFICIO SCOLASTICO...
...ALCUNI BURATTINI DI ARGILLA ESPLOSIVI..
UFF
RRUMBLE
FROP

MALEDETTA...
QUESTA... MI HA APPENA DERISO...

SMETTI-
LA DI FARTI
BEFFE DI
ME!

WHAM

SONO STATO DERISO DA GENTE DI AKAHANI...*

NO...

VI PREGO...

QUEL RAGAZZINO...

NO...

SONO STATO PRESO IN GIRO!

* GLI ESSERI UMANI... KB

CRASH

KABOOM

BANG

BANG

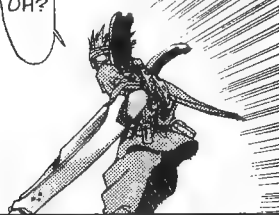
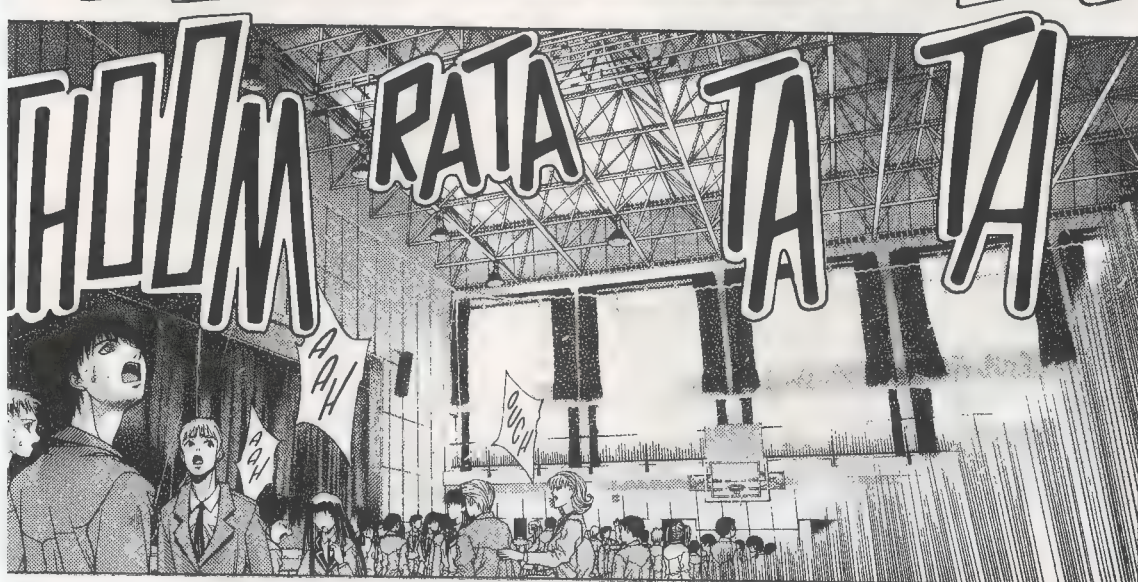
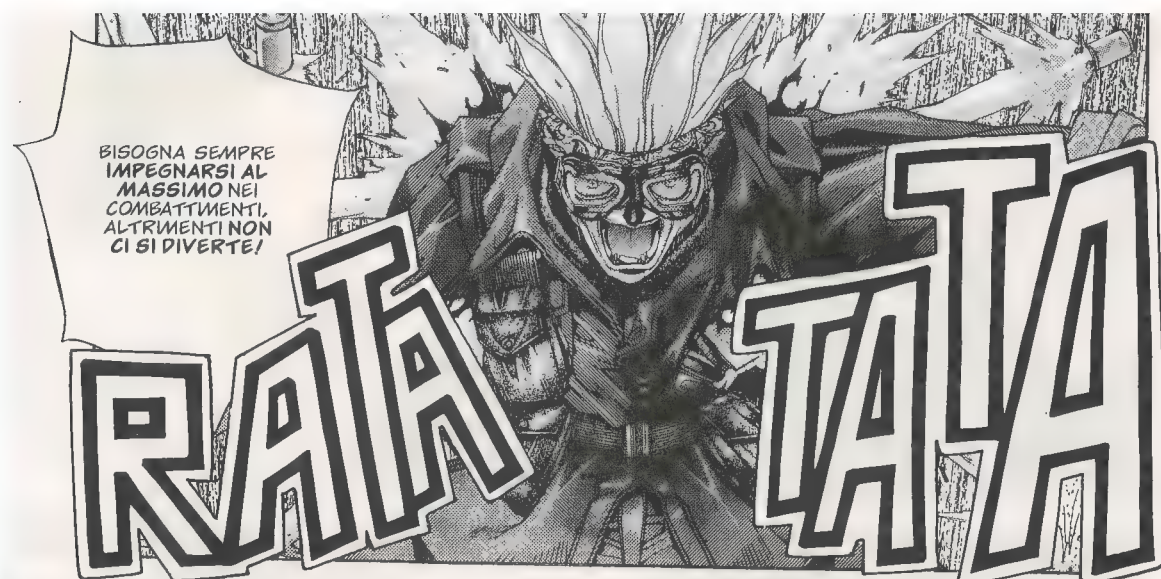
BANG

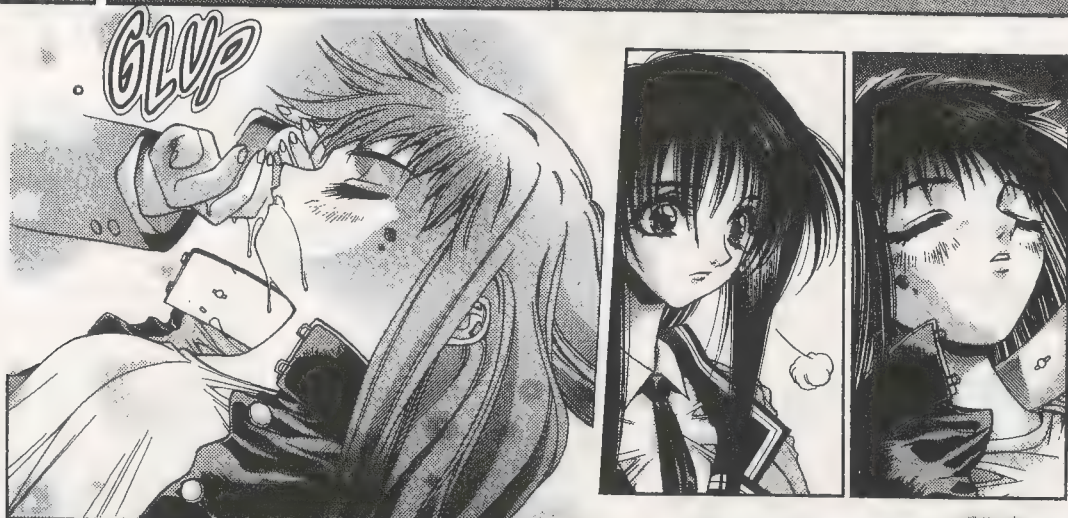
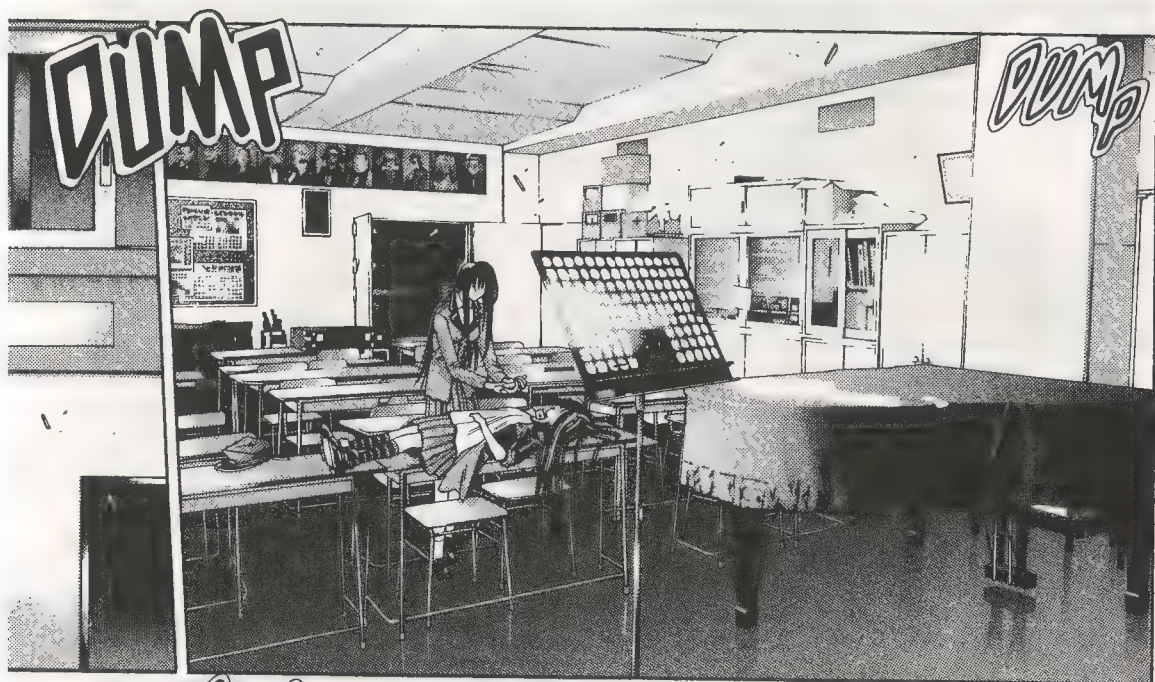
PROPRIO IO... SONO STATO DE-RISO DA QUESTE NULLITÀ UMANE...
...CAPACI SOLO DI SCAPPA-RE...
RATTLE
AH...
A-AIUTO... S-STO MALE...

NON TOCCAR-MI!
WHAM

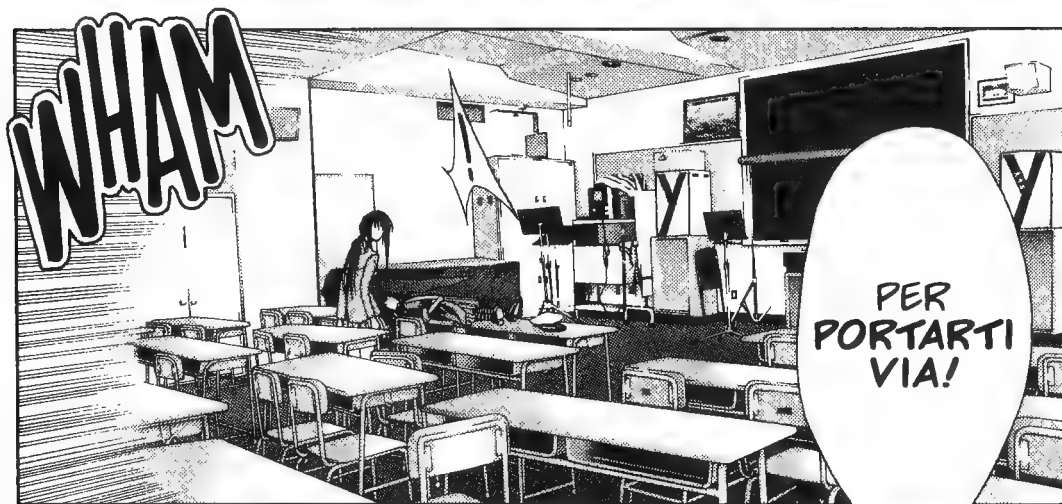
DUMP DUMP
DUMP DUMP
WRAMM
ALLORA?! COME VA, RAGAZZO?!
RR UMBLE
AH AH!
SE SEI MORTO, RISPON-DI!
SEI MORTO, ISHIGAMI?! CHE MI DICI?!
THUD
RR UMBLE
UH
AH...

CLICK
M-MERDA... NON TI LASCERO` FUGGIRE...
THUDD
OUGH!
THUMP
STAI INIZIANDO A **PREOCCUPARTI**, NON E` COSI`?! DEVI RAGGIUNGERE LA TUA MISAO, **GIUSTO?!**
TA
RATATATA
PECCA-TO...
TATATA
RA
SAI, MI STO **ABITUANDO** ALLA TUA VELOCITA` DI KEGAINOTAMI!
DUMP
DUMP
DUMP
DUMP
...PERCHE` IO SONO UNA PERSONA MOLTO **INSISTENTE!**

E COSÌ CI SIAMO AVVICINATI DI UN ALTRO PASSO ALLA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE!
DAI, CORRI! CHISSÀ IN CHE BRUTTE CONDIZIONI SI TROVA LA TUA MISAO IN QUESTO MOMENTO!
CHACK
UH?
WHUMP
HO GIÀ DETTO ANCHE TROPPO! CONSIDERALO UN PICCOLO OMAGGIO!
SPIEGATI MEGLIO.
...COME HAI DETTO?
UN OMAGGIO CHE MI STAI INTERAMENTE RIPAGANDO...
...CON QUELLO SGUARDO PIENO DI INTERROGATIVI!
THUD
WHUMP

BISOGNA SEMPRE IMPEGNARSI AL MASSIMO NEI COMBATTIMENTI, ALTRIMENTI NON CI SI DIVERTE!
RATA TATA
THOOM RATA TA TA
STANNO INDAGANDO SULLE CAUSE DEL...
AIGUMA!
AAH
AAH
CHE SUCCEDE, PROFESSORE?!
CALMATEVI E RESTATE UNITI!
COS'ERA QUELL'ESPLOSIONE?!
INVITIAMO GLI STUDENTI A MANTENERE LA CALMA!

SIGNOR **HIGA!**
OH...

SCUSAMI.
QUI A SCUOLA TI FAI CHIAMA-RE **SAKURAI**, VERO?

DUMP
DUMP
GLUP
MI CHIAMA-VANO LA DAMA DELL'ACQUA...
L'ACQUA E' APPARSA DAL NULLA NON APPENA NE HO AVUTO BISOGNO...
...MA LA COSA CHE MI HA STUPITO DI PIU'...
...E' IL FATTO DI AVER-LO ACCETTATO COME UN FATTO ASSOLUTAMEN-TE NORMALE...
PAT

PERCHE` TI TROVAVI IN UN POSTO DEL GENERE?
...E TU?

WHAM
PER PORTARTI VIA!

E` ASSURDO...
NON E` POSSIBILE...
UNA RAGAZZINA COSI` PICCOLA...
AH AH... **SI VEDE** CHE HAI VISSUTO SEMPRE IN UN MONDO FELICE...
LEI E IL SUO CANE DOVEVANO OCCUPARSI DEI **DIVERSIVI**. POI, SECONDO IL NOSTRO PIANO, DOVEVANO PROVOCARE UN TUMULTO, COSI` NOI TI AVREMMO POTUTO RAPIRE SENZA ALCUN PROBLEMA.

FORSE, AI VOSTRI OCCHI...
...QUELLI COME **NOI** SEMBRANO RIDICOLI, NON E' COSÌ?
C-COSA...?

* PORTALE ISOLATO ATTRAVERSO IL QUALE SI ACCEDE A UN SANTUARIO SHINTOISTA. KB

C-COSA...?!

RUSH
AVANTI, VUOTA IL SACCO! DIMMI DOVE SI TROVA IL TORII DELLA SEDE PRINCIPALE!
MA...

DICO SUL SERIO!
QUINDI DEVI SAPERLO...
NON SCHERZARE... TU SEI MISAO MIKOGAMI, NON E' VERO?
TSK

COS'E' LA SEDE PRINCIPALE?!
ASPETTA UN MOMENTO... I-IO... NON CAPISCO DI COSA STAI PARLANDO...

PSSHH
KRAMM
COSA..?! ALLORA TU... NON TI SEI ANCORA RISVEGLIATA..

HO SAPUTO TUTTO.
SSHA
P-PERDO-NAMI...
K-KI-KUNOSUKE... HO DOVUTO CONFESSARE TUTTO...
ISHIGAMI...
PORRÒ FINE CON LE MIE MANI A QUESTO CONFLIT-TO MILLENARIO VOLUTO DAL DESTINO!
PROPRIO COME IMMAGINAVO... IL VOSTRO OBIETTIVO È LA RESURRE-ZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE!
KAMIKAZE - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

IL CALDO DI FINE ESTATE

EHI, KAIZUKA!
OH, MIZU-SHIMA!
CIAO!

STAI ANDANDO DA SHIINA?!

SI'!

ULTIMAMENTE NON E' VENUTA AGLI INCONTRI PER GLI ESERCIZI GINNICI TRASMESSI ALLA RADIO... DILLE DI TORNARE!

E PERCHE' NON GLIELO DICI TU? SEI SUO VICINO DI CASA, NO?

E SE...

...CI CAPITASSE DI LITIGARE?

SEI PREOCCUPATO PER LEI, VERO?

STUPIDA!

SLAM

MHF

DING DONG
OH, HIRO!
COME VA COI COMPITI, SHIINA?
AH, GIÀ...
TI AVEVO CHIAMATO ANCHE PER QUESTO...
COSA CI FANNO IN TERRA QUESTI GIORNALI?
SONO TUTTE PAGINE DI CRONACA...
AH EHM... SENTI, HIRO...
...DEVO CHIEDERTI UN FAVORE...
SÌ? DIMMI PURE...

ECCO... POTRESTI VENIRE CON ME...?

IO NON...
...NON ME LA SENTO DI ANDARCI DA SOLA...

CREDO CHE CI VORRANNO UN PAIO D'ORE CIRCA...
MA SÌ, CERTO! SARÀ UNA COSA VELOCE, NO?

VORRÀ DIRE CHE I COMPITI LI FAREMO DOPO!

BENE. ASPETTAMI FUORI, ALLORA!
CHIUDO CASA PER BENE E ARRIVO!

HOSHI-
MARU...
FLIP
E` MEGLIO CHE TU...
...NON VENGA CON ME!

STIAMO ANDANDO ALLA DITTA DI TUO PADRE?
SÌ... PIÙ O MENO...

DOBBIAMO ANDARE DA QUESTA PARTE!
ALLORA DOVREMO PRENDERE L'AUTOBUS.

SAI COM'È... EH EH...
ECCO... IO PREFERIREI PASSARE PER **QUESTA** STRADA...

MA COSÌ LA ALLUNGHEREMO UN SACCO!

OH, CAVOLI!
SU, VIENI!

TAP
SHIINA!
MA CHE FAI?! RAL-LENTA!
AAH!

WROOOM
TORNO SUBITO...
ECCO, SCUSAMI UN ATTI-MO...

TUTTO BENE, SHIINA...?
SÌ...
PERMESSO... BUONGIORNO!

OH, LA FIGLIA DEL SIGNOR TAMAI!
BUONGIORNO, SIGNORA!
18食
PRENDO QUESTI!
SONO 120 YEN!
FLIP

HAI FATTO I COMPITI?
EHM... VERAMENTE...

BE', LA SALUTO SIGNORA!
ALLA PROSSIMA VOLTA!
THUMP

OH... S-SCUSA...
TSK!
SCUSALA TU...

ALL'EPOCA ERI DAVVERO CARINA...
SIGH
IMPOSSIBILE.

MI DISPIACE, MA PER CERCARE INFORMAZIONI L'USO DELLE GAMBE E` FON-DAMENTALE...
NON ABBIAMO SCOPERTO NULLA.
E` STATO TUTTO INUTI-LE.
UH?
MA E` ROSSA E NERA!
AVREBBERO DOVUTO FAR-LA **BIANCA** E NERA, NO?
SHIINA, QUELLA CI SEN-TE... AH...
QUEL-L'UNI-FORME...
E` DEL-L'ISTITUTO BANDA...
COSA?! C'E` UNA SCUOLA CHE SI CHIAMA **PANDA?!**

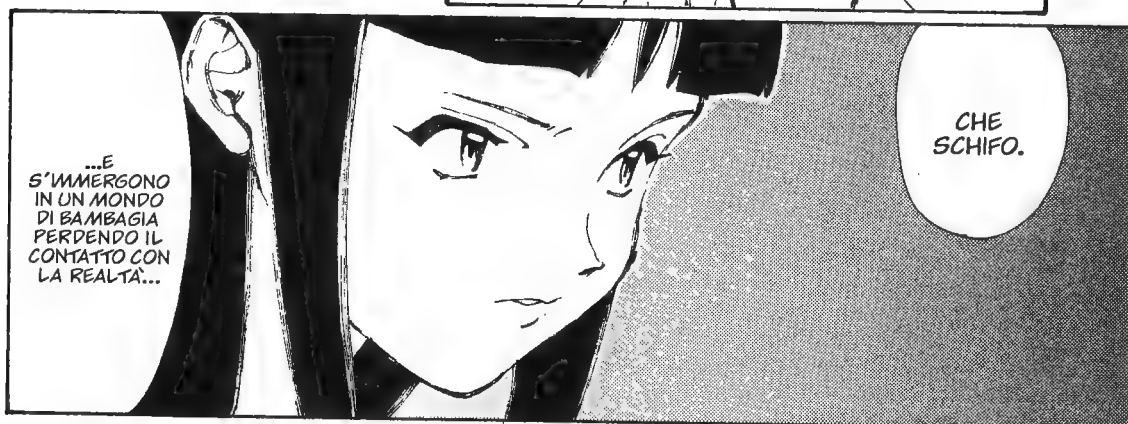
SCIAFF
UH...
PAT

EHI...
...RAZZA DI MANESCA!
WHUMP
MA CHE DIAVOLO FAI?!
ADESSO BASTA, SHIINA!
VIENI, SATOMI...
TI PREGO, SHIINA...

SCU-
SALA DI
NUOVO...
HA UN
CARATTE-
RACCIO...

MA CHE TI
PRENDE?! E
POI ERA PIÙ
PICCOLA DI
TE!

HA L'ARIA DI
UNA STUPIDA
CON IL CER-
VELLO PIENO
D'ARIA...
SPIA-
CENTE, MA
LA TROVO
DETESTA-
BILE...

...POI SI
CONVINCONO
CHE SVEZZARE
LA PROLE È
L'OBIETTIVO
DELLA PRO-
PRIA VITA...
APPENA
CRESCONO,
QUELLE COME
LEI SFORNANO
SUBITO DEI
FIGLI, PRIMA
ANCORA DI
CAPIRE COS'È
BENE E COS'È
MALE...

CHE
SCHIFO.
...E
S'IMMERGONO
IN UN MONDO
DI BAMBAGIA
PERDENDO IL
CONTATTO CON
LA REALTÀ...

COME PUOI DIRE UNA COSA SIMILE SOLO DOPO UN'OC-CHIATA I POCHI SECONDI?
DAI, RIPRENDITI E ANDIAMO VIA!
SCUSAMI SHIINA...
IN REALTÀ...
...AVREI DOVUTO LASCIARTI LIBERA DI RICAM-BIARLE LO SCHIAFFO...

MI DI-
SPIACE...

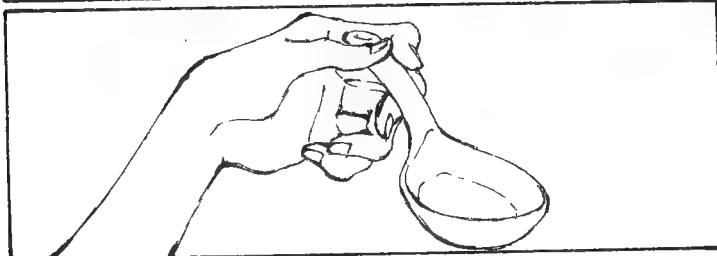
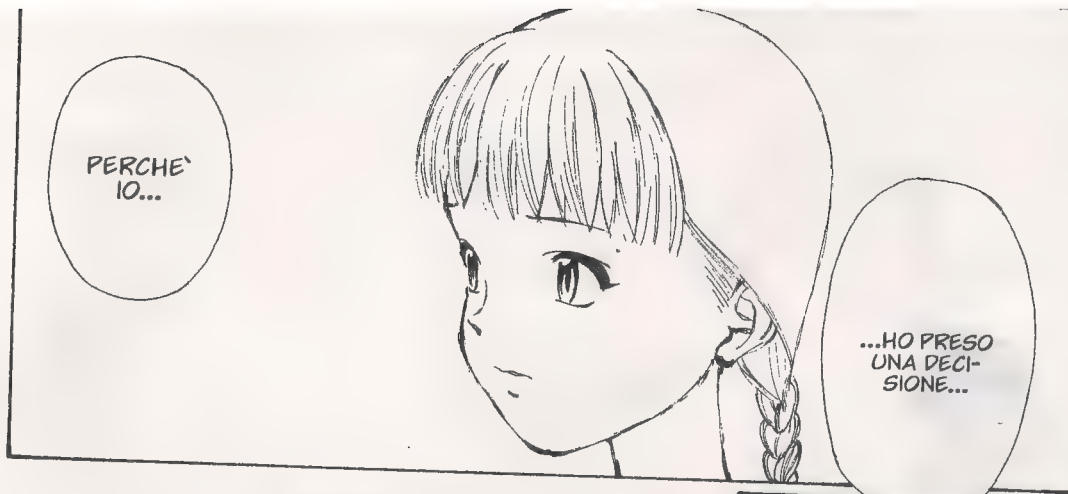
OH, FIGU-
RATI! NON E`
STATA COLPA
TUA, HIRO!
NON E` VERO...
TI HO FERMA-
TO IO...

IL FATTO E`
CHE IO...
PROBABILMENTE
DARO` L'ESAME
D'AMMISSIONE
PER LA SCUOLA
MEDIA ALL'ISTI-
TUTO BANDA...

...E DATO CHE
TEMO DI RIVE-
DERLA MOLTO
SPESSO... IO...
SHIINA...

SCUSAMI,
DAVVERO...

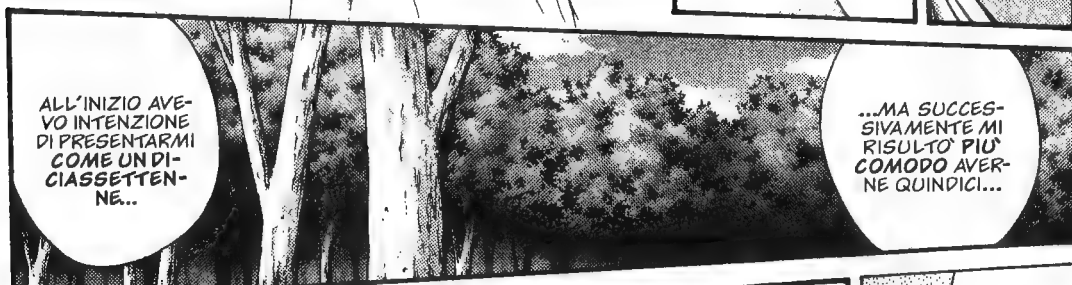
FLAP
FRSSSH
HAI MOLTA FAME?
HO SOLO QUELLO CHE MI È RIMASTO DALLA COLAZIONE, MA ADESSO TI PREPARO UN BEL PIATTO DI RISO SALTATO ALLA CINESE! C'È SOLO DA ASPETTARE UN PO'!
SHIINA... LA TUA GUANCIA VA MEGLIO?
ME N'ERO GIÀ DIMENTICATA!

CHE BUONO...
SEI BRAVISSIMA, SHIINA...
IO NON SO CUCINARE PER NIENTE!
IN COMPENSO SEI INTELLIGENTE, HIRO!
PUOI DIVENTARE BRAVA ANCHE NELLO STUDIO, SE CI METTI LO STESSO IMPEGNO, SHIINA!
AH AH AH! MA FIGURATI!
TU DIVENTERAI UNA BRAVISSIMA MADRE DI FAMIGLIA...
QUESTO E` CERTO!
NO, NON LO DIVENTERO`.

NARUTARU - CONTINUA

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
QUALCOSA DI MISTERIOSO

IO... AVREI QUALCOSA DA RACCONTARTI...
KOTO-NO...
OH...
GLI STORNI...

MASAHIKO TSUDA...
SALA RIUNIONI
...E` DECEDUTO?!
NE E` SICURO?! FORSE SI TRATTA DI UN ERRORE! SARA` MEGLIO ACCERTARSENE ALL'OSPEDALE...
ECCO... IO... HO CHIESTO PIU` VOLTE LA CONFERMA... E` TUTTO VERO...
...PURTROPPO...
FLOP
SIGH
PUO` RIFERIRMI... COM'E` ANDATA..?
...CERTO...

ESISTE UNA MONTAGNA ALTISSIMA CHIAMATA SUMERU...
PROSEGUENDO DRITTI VERSO EST DA QUEL PUNTO...
...C'È UN PAESE IN CUI ABBONDA L'ACQUA PU-RISSIMA...
IN REAL-TÀ...
...IO VENGO PROPRIO DA LÌ.
C-COME...?
AITEN... STAI CERCANDO DI DIRMI CHE TU SEI UNO STRA-NIERO?
AH... NO... NON PRO-PRIO...
...
O MEGLIO... SÌ... PIÙ O MENO È LA STESSA COSA...

ESATTA-MENTE...
...
...MI SEMBRA DI AVER SENTITO CHE NE AVEVI **DICIASSETTE**, QUANDO MIO PADRE MI RACCONTÒ DI TE PER LA PRIMA VOLTA...
ANCHE SE PERÒ...
RICORDI QUANTI ANNI HO?
BE'... HAI QUINDICI ANNI... GIUSTO?
...MA SUCCESSIVAMENTE MI RISULTÒ **PIÙ COMODO** AVERNE QUINDICI...
ALL'INIZIO AVEVO INTENZIONE DI PRESENTARMI **COME UN DICIASSETTENNE**...
...
A DIFFERENZA DEI TUOI GENITORI TU HAI RICORDATO PERFETTAMENTE LA QUESTIONE DEL DICIASSETTENNE...
COSA?! SCUSA... MA NON TI SEGUO...
...COSÌ **SCELSI** LA SECONDA IPOTESI.

QUESTO E` IL KOKUDO GOKOREI, IL SONAGLIO PENTAFORCATO DI RAME NERO...
FLIP
MA NON E` TUTTO...
SI TRATTA DI UNO STRUMENTO INVISIBILE ALL'OCCHIO UMANO...
C-CO-SA?!
MA DAI, SMETTILA! IO LO VEDO BENISSIMO!
GRAB
VEDI? ECCOLO QUA!
EHM... VOLEVO DIRE CHE...
...LE PERSONE NORMALI NON SONO IN GRADO DI VEDERLO...
UGH
COS..?!
...A-ALLORA... SECONDO TE... IO...

VISTA SPIRITUALE?!
SONO CERTO CHE TU...
...SIA DOTATA DELLA VISTA SPIRITUALE, KOTONO...
COS'HO?! UNA MALATTIA?! UN MORBO?! UN DIFETTO GENETICO?!
...NON SAREI UNA PERSONA NORMALE?!
N-NO... NON È ESATTAMENTE COSÌ...
A DIRE LA VERITÀ...
...VOLEVO CONTINUARE A CELARE LA MIA VERA NATURA PER EVITARE DI RECARE DISTURBI A TUTTI VOI...
E COSÌ... HO DECISO DI RACCONTARTI TUTTO SU DI ME...
...MA TENENDOLA NASCOSTA A TE, AVREI FINITO SOLO PER SPAVENTARTI...
CAUSANDOTI ULTERIORI PROBLEMI...

LA PRIMA VOLTA CHE MI SONO ACCORTO CHE TU SEI PARTICOLARE...
...FU LA SERA IN CUI TI INCONTRAI LUNGO LA STRADA...
CREDEVO CHE TU NON FOSSI IN GRADO DI VEDERMI, DATO CHE STAVO RECITANDO DEI MANTRA...
COMUNQUE SIA, IO TI VEDEVO...
...ED EBBI L'IMPROVVISA SENSAZIONE CHE TU FACESSI PARTE DELLA FAMIGLIA PRESSO LA QUALE STAVO ANDANDO AD ABITARE...
HEH HEH
...COSÌ SORRISI INCONSCIAMENTE...
FU ALLORA CHE RIMASI VERAMENTE SORPRESO DAL TUO SPAVENTO E DALLA TUA FUGA...
LO FECI PERCHÈ TI AVEVO VISTO...
COMUNQUE SIA GLI ALTRI NON POSSONO VEDERMI...
HAI RAGIONE... SCUSAMI PER AVERTI SPAVENTATO...

MA ALLORA, AITEN...
...TU SEI...
ASPETTA UN MOMENTO!
QUESTA VISTA SPIRITUALE... E` UNA SPECIE DI POTERE CHE PERMETTE DI VEDERE OLTRE IL REALE...?
DICIAMO DI SI`.
SOLO CHI E` DOTATO DI VISTA SPIRITUALE PUO` VEDERMI...
ED E` IL MOTIVO PER CUI LA GENTE CREDE CHE NEL QUARTIERE SI AGGIRI UN MANIACO AGGRESSORE, MENTRE IO FACCIO USO DEL SONAGLIO...
IO SONO...
...QUALCOSA CHE ESISTE OLTRE LA REALTA` NOTA AGLI ESSERI UMANI...
OGGI, ALLE ORE TRE E QUARANTA DEL POMERIGGIO...

...MASAHIKO TSUDA È USCITO DI NASCOSTO DALL'OSPEDALE, NONOSTANTE AVREBBE DOVUTO ESSERE DIMESSO DOMANI...
...E DOPO AVER RUBATO UN MOTORINO PARCHEGGIATO NELLE VICINANZE...
...PARE CHE ABBIA CERCATO DI ANDARE A TROVARE UN SUO AMICO. DOPO AVERGLI TELEFONATO LUNGO LA STRADA PER AVVERTIRLO DEL SUO ARRIVO...
...A UN INCROCIO HA FATTO UNA BRUSCA MANOVRA, ANDANDO A SBATTERE CONTRO UN GROSSO VEICOLO IN SOSTA...
AVENDO SUBITO GRANDI CONTUSIONI SU TUTTO IL CORPO, È STATO PORTATO IMMEDIATAMENTE IN UN PRONTO SOCCORSO A DUE CHILOMETRI DI DISTANZA...
...MA A CAUSA DI UNA FORTE EMORRAGIA E DI UNA COMMOZIONE CEREBRALE, ALLE QUATTRO E DIECI DEL POMERIGGIO...
...È DECEDUTO ALL'OSPEDALE DI EISEI AD HACHIOJI...
I SUOI GENITORI NE SONO STATI GIÀ INFORMATI?
SÌ...
L'HANNO COMUNICATO DALL'OSPEDALE...

AH... EHM...

IL RAPPRESENTANTE DEI DOCENTI SI ACCERTI INVECE DELLA DATA DEI FUNERALI PRESSO I SUOI GENITORI, E LA COMUNICHI AL PROFESSOR KAWACHI...

PROFESSOR KAWACHI, SI PREPARI ALLA DIFFUSIONE DI QUESTA NOTIZIA TRAMITE LA RETE TELEFONICA...

AH... SI'!

CHE GUAIO...

...

NATURALE. LA PERSONA IN QUESTIONE E' DECEDUTA.

MI SCUSI... QUESTA RIUNIONE... E' FINITA QUI!

HA AVUTO UN INCIDENTE STRADALE POCO PRIMA DI AFFRONTARE LA CAUSA RIGUARDANTE PERCOSSE E LESIONI...
...
E' STATO PIUTTOSTO **TEMPISTA**...
NON IMPORTA ANCHE SE NON CI CREDI...
...MA IL POSTO DA CUI VENGO E' CHIAMATO **IL MONDO DEI LAPISLAZZULI PURI**...
...LO STESSO IN CUI ABITAVANO ANCHE I **BODHISATTVA** DEL SOLE E DELLA LUNA, OLTRE AL GRANDE SANTO FONDATORE DELLA MEDICINA, CHE QUI MOLTI CHIAMANO **BHAISAJYAGURU**...
LORO SONO TUTTI DOTATI DI UN'ENORME FORZA GUARITRICE...
LI AMMIRO TANTISSIMO...

DA QUEL LUOGO COSÌ LONTANO, RIESCONO AD ALLEVIARE LE SOFFE-RENZE DI NUMEROSE PERSONE...
NON SONO DOTATO DI SUFFICIENTE FORZA PER PROTEGGERE QUALCUNO DA LONTANO...
...IO NON RIESCO A COMBINARE NULLA...
INVE-CE...
...E SFRUTTARE AL MEGLIO IL PICCOLO POTE-RE DI CUI SONO DOTATO...
PERCIÒ SONO VENUTO IN QUE-STA CITTÀ PER POTER AIUTARE PIÙ PERSONE POSSIBILI...

QUINDI...
...ERA PROPRIO COME IMMAGINAVO!
CO-ME?
CHE SORPRESA...
...
AITEN... TU...
...SEI COME PATTUMAN!
COMUNQUE, HO CAPITO CHE VIENI DA UN MONDO LONTANO...
IO NON SONO MOLTO INTELLIGENTE, E FACCIO FATICA A COMPRENDERE TUTTE LE COSE CHE VORRESTI SPIEGARMI...
...FATICA?

...E SEI QUI PER AIUTARE LA GENTE, GIUSTO?
BE'...
...SÌ!
ALLORA... TU MI CREDI?

PIÙ DI OGNI ALTRO?
...
...CHE VORREI SALVARE PIÙ DI OGNI ALTRO...
...IN REALTÀ, SONO VENUTO QUI PER UNA CERTA PERSONA...
È COSÌ... PERÒ...
SÌ...
SÌ...
POSSIBILE CHE ESISTA UNA PERSONA PIÙ INFELICE DI HOTARU O DI QUEI POVERETTI CHE VENGONO PICCHIATI?!
...
BE'... GRAZIE...
SE C'È QUALCOSA CHE POSSO FARE, DIMMELO! FARÒ TUTTO IL POSSIBILE!
ALLORA BISOGNA SALVARLA ASSOLUTAMENTE!
GRAB
AH!

AH...
ORA CHE CI PENSO...
...TU SEI IN GRADO DI PARLARE CON GLI STORNI?
COME?
...CHE DOVEVA-NO TORNARE IN MONTAGNA...
HO PENSATO CHE FOSSI STATO TU A CONVINCERLI...

E' COSÌ...
ALLORA E' PROPRIO COME IMMAGINAVO! SEI MERAVIGLIOSO!
PROPRIO COME PATTUMAN!
SAI, ANCHE LUI HA UN POTERE SIMILE, LA PATTUMAN CRITICAL VOICE!
PER POTER PARLARE CON UN ANIMALE, DEVE MANGIARE GLI AVANZI DEL SUO PRANZO!
MA DEVE MANGIARNE PER IL CORRISPETTIVO DI DUECENTO PORZIONI ENTRO TRE MINUTI, PRIMA DI POTER PARLARE IL LINGUAGGIO DELL'ANIMALE IN QUESTIONE!
ANCHE TU DEVI MANGIARE QUALCOSA, AITEN?
N-NO... IO POSSO PARLARE CON LORO... EHM... NATURALMENTE...
AH, GIÀ!
HA ANCHE UNA TECNICA CHIAMATA PERSUASIONE DI PATTUMAN!
E' UN METODO IN CUI BISOGNA AFFRONTARE UN MASCALZONE A QUATTR'OCCHI PER TRE GIORNI E TRE NOTTI CONVINCENDOLO A PAROLE...
E TU...
...IN CHE MODO RIESCI A PERSUADERE I CATTIVI, AITEN?

BE'...

...IO LI PERSUADO A COLPI DI SONAGLIO PENTAFORCATO!

COS...?

C-CIOE'... VUOI DIRE CHE... DAI LORO DEI COLPETTINI LEGGERI... COME PER RIMPROVERARLI...?

NO NO...

TSUDA...
...E` MORTO...
IL SUO FUNERALE SARA` CELEBRATO DOMANI...?
SI`...
PARTE-CIPERO` SICURA-MENTE...
BIBLIOTECA
I SEI MONDI DEL BUDDISMO

SIAMO A CASA...
GNK
AITEN...
TORNANDO AL DISCORSO DI PRIMA...
CREDO CHE COLPIRE LA GENTE ALL'IMPROVVISO, SENZA CERCARE DI PERSUADERLA A PAROLE, NON SIA PROPRIO...
ECCO...
PUR-TROPPO...
...NON C'E' ALTRA SCELTA...

UNA BRUTTA NOTIZIA...
OH, KOTONO! SEI TOR-NATA!
KOTONO!
...C-COME...?
NON POSSO SALVARLI SE NON FACCIO COSÌ...
NO...
AH!
...
COSA?!
MAMMA... CHE SUC-CEDE?
RIGUARDA TSUDA... LUI... È MORTO!

MI HANNO APPENA TELEFONATO...
HA AVUTO UN INCIDENTE STRADALE VERSO SERA...
OH...
...ma cosa...?
...NON È...
TUMP
...POSSIBILE...
...che...
...caldo...
MALEDIZIONE...
NON È GIUSTO...

NON HO FATTO
IN TEMPO...
NON CI SONO
RIUSCITO...
...A-AITEN...?
...DI CUI TI
PARLAVO
POCO FA...
LA
PERSO-
NA...

...ma che...

...che puzza...

...c'è qui...

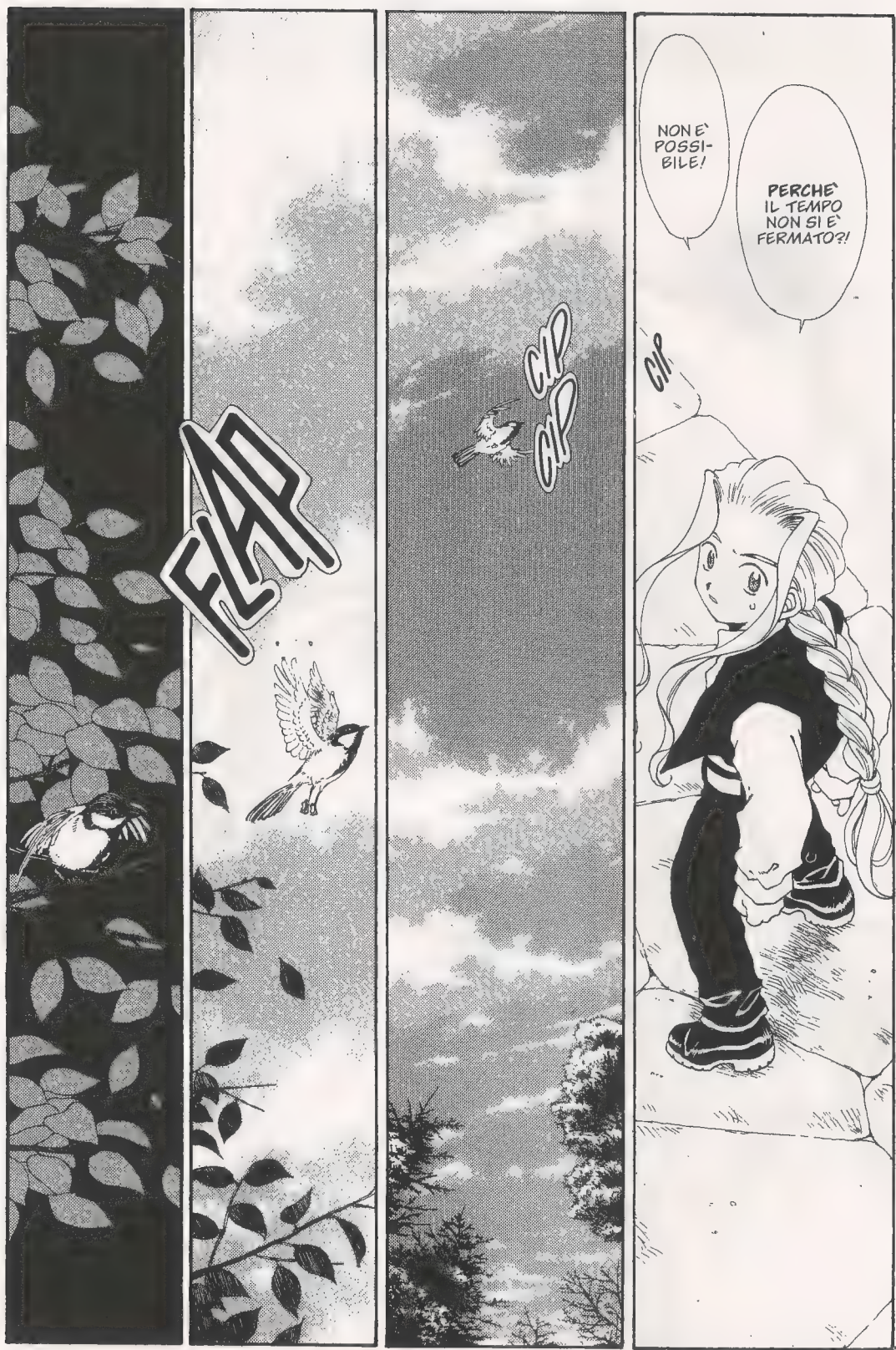
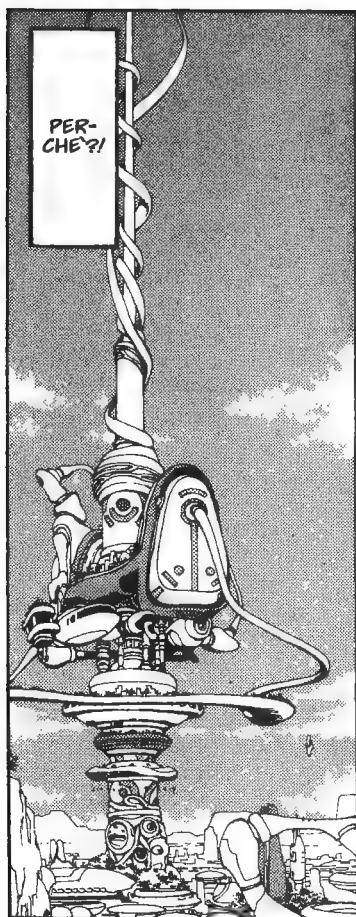
LA PERSONA CHE M'INTERESSAVA SALVARE PIU' DI OGNI ALTRA...

...insomma...

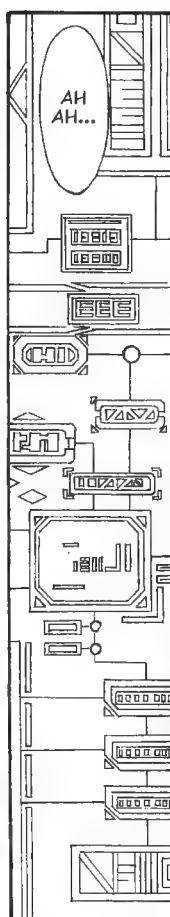
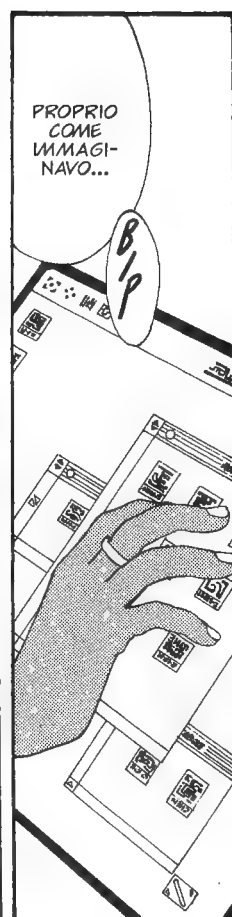
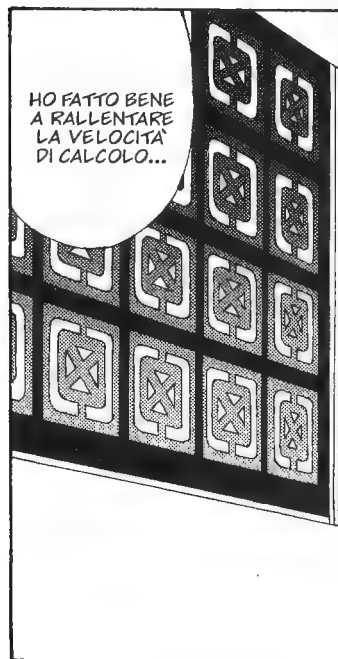
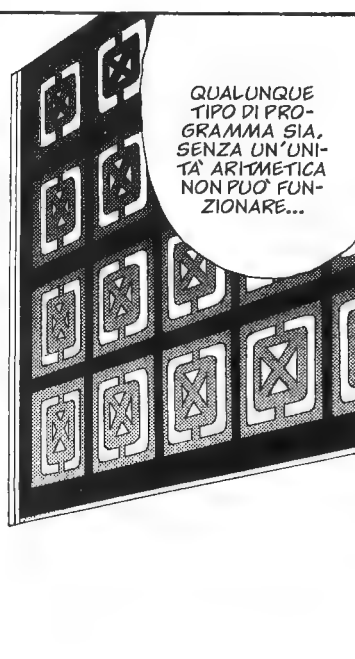
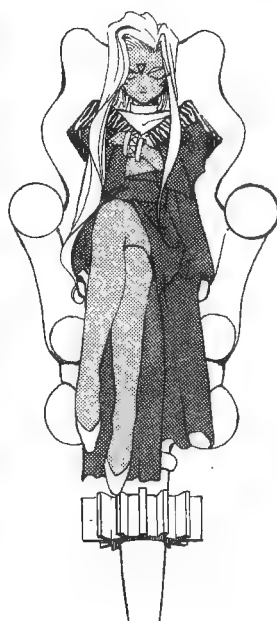
...si può
sapere
dove sono
finito?!
AITEN MYOO - CONTINUA SU
KAPPA MAGAZINE (PLUS) 100

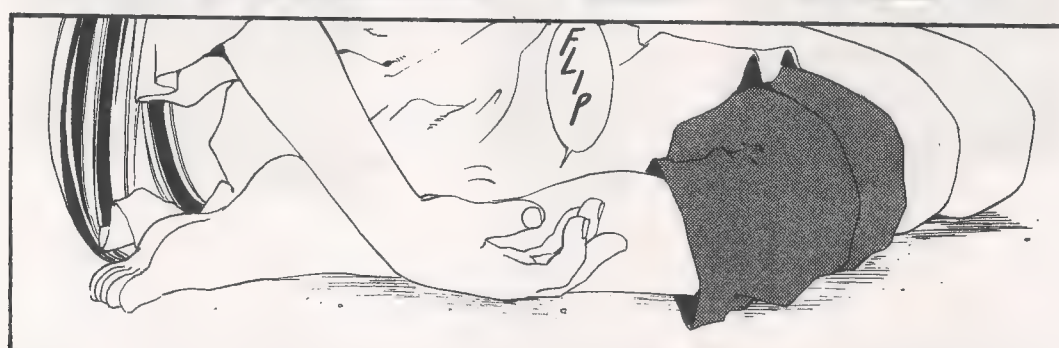
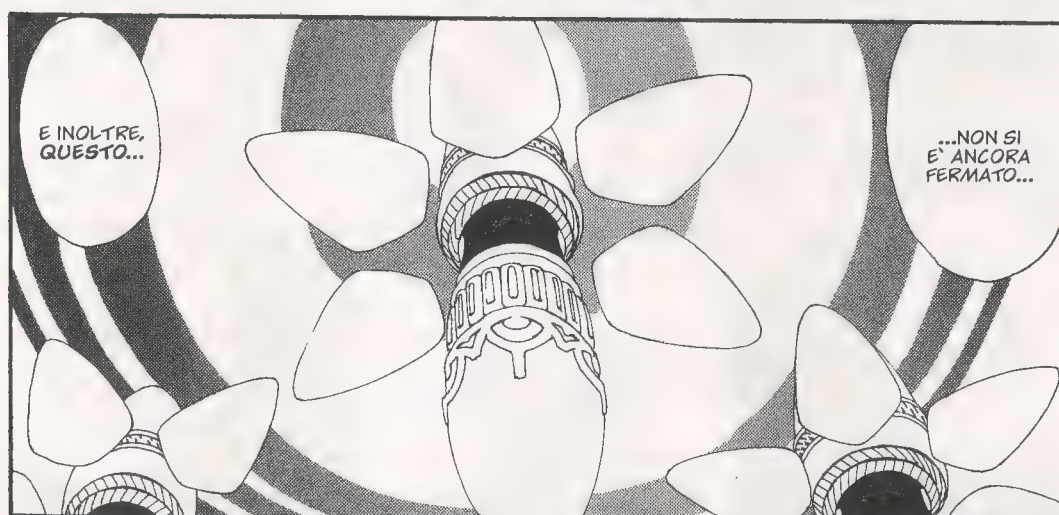
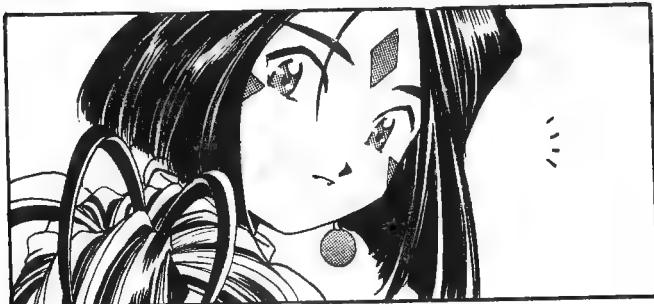
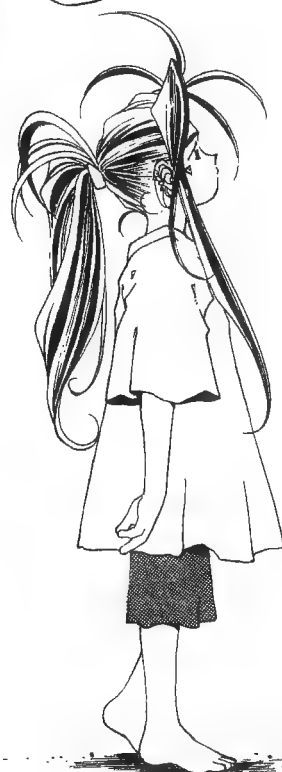
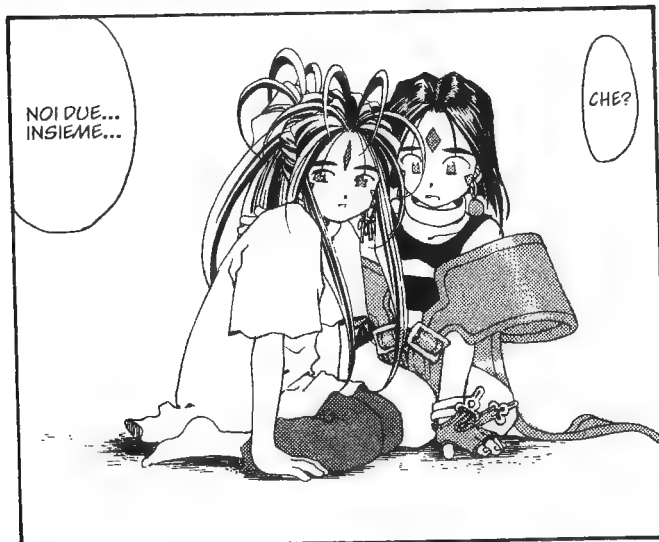
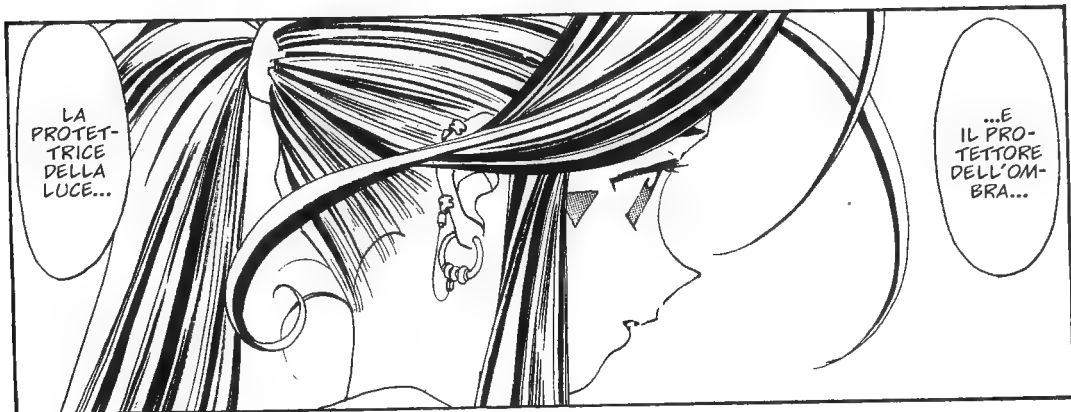
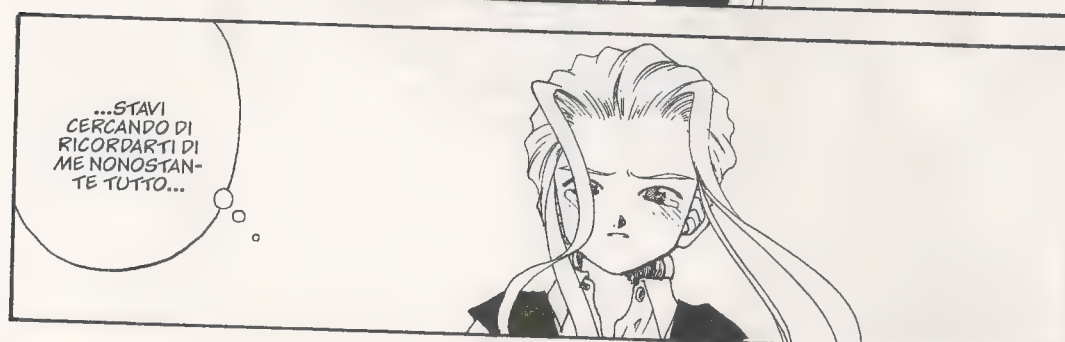
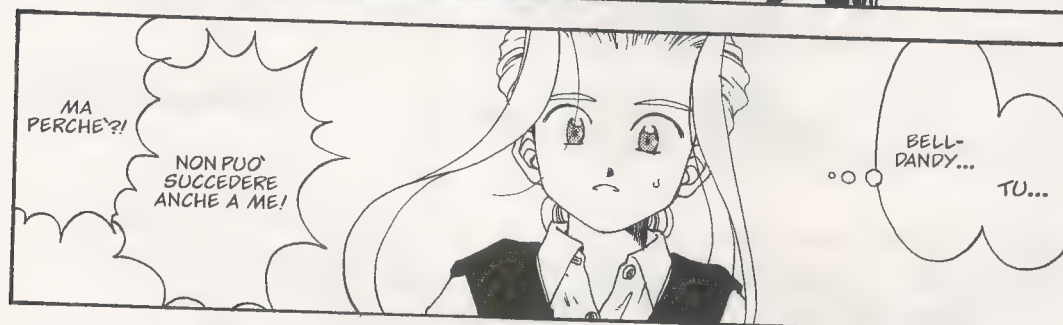
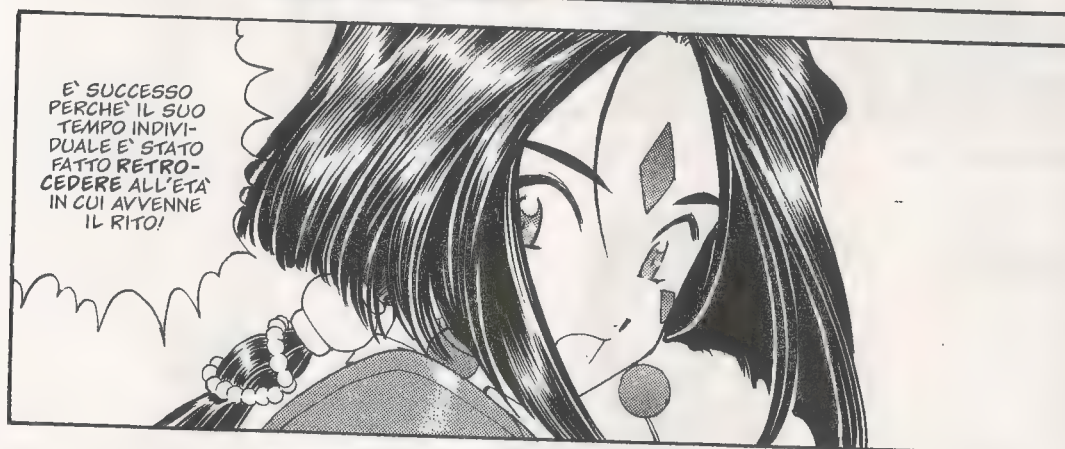
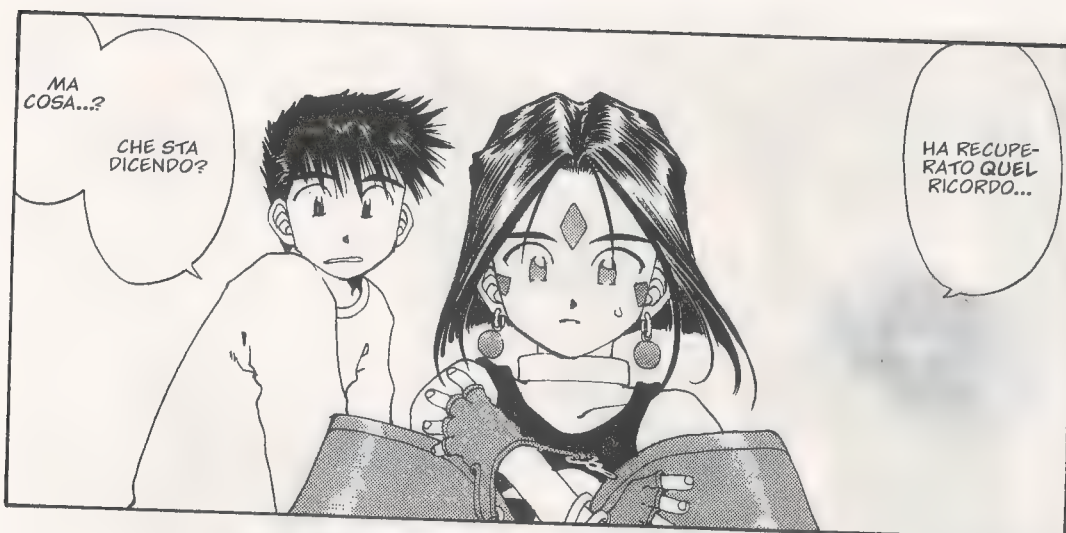
OH MIA DEA! di Kosuke Fujishima

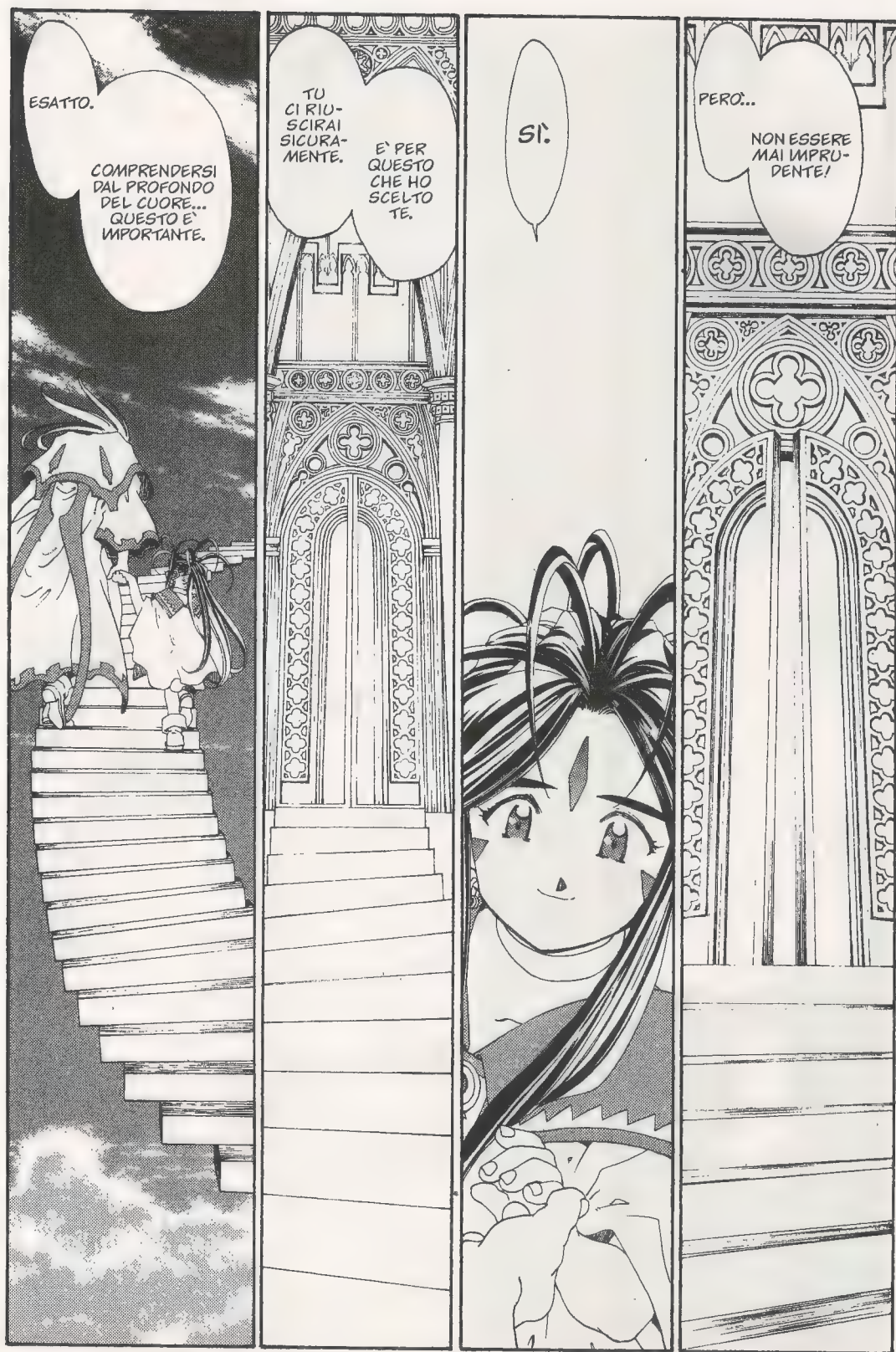
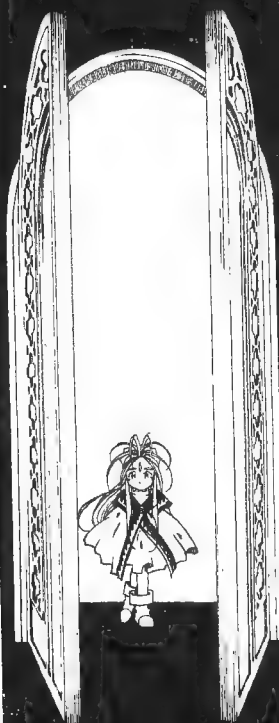
IL TEMPO TORNA A SCORRERE

NON E' POSSI-BILE!
PERCHE' IL TEMPO NON SI E' FERMATO?!
CIP
CIP CIP
FLAP

PERCHE'?!

LA VELOCITA' DELL'INVASIONE SI E' ABBASSATA ALLO 0,5%.

RESTANO TRE MINUTI AL LIMITE DI MANTENIMENTO DEL SISTEMA.

AH AH...

PROPRIO COME IMMAGINAVO...

BIP

A QUESTA VELOCITÀ, LA DISTORSIONE CONTINUA AD ALLARGARSI...
SÌ, MA NON POSSIAMO LASCIARLO COSÌ PER SEMPRE...
GIÀ...
...NON SI È ANCORA FERMATO...
E INOLTRE, QUESTO...
FLIP

LE NOSTRE ESISTENZE SONO LE-GATE...
CHE?
NOI DUE... INSIEME...
...E IL PRO-TETTORE DELL'OM-BRA...
LA PROTET-TRICE DELLA LUCE...

HA RECUPERATO QUEL RICORDO...
MA COSA...?
CHE STA DICENDO?
E' SUCCESSO PERCHE' IL SUO TEMPO INDIVIDUALE E' STATO FATTO RETROCEDERE ALL'ETA' IN CUI AVVENNE IL RITO!
BELLDANDY... TU...
MA PERCHE'?!
NON PUO' SUCCEDERE ANCHE A ME!
...STAVI CERCANDO DI RICORDARTI DI ME NONOSTANTE TUTTO...

DAL CUORE?
COME GEMELLI... COME ESTRANEI...

ESATTO.
COMPRENDERSI DAL PROFONDO DEL CUORE... QUESTO È IMPORTANTE.
TU CI RIUSCIRAI SICURAMENTE.
È PER QUESTO CHE HO SCELTO TE.
SÌ.
PERÒ...
NON ESSERE MAI IMPRUDENTE!

SICCHE` TU SARESTI LA RAPPRESENTANTE DELLA STIRPE DIVINA?
SI`.
MI CHIAMO BELL-DANDY!

TSK...
WHIRL

WOOSH

QUESTA E` UNA VERA E PROPRIA FARSA!
...PER GIUNTA, AL TUO LIVELLO... COSI` BASSO...
NON HO INTENZIONE DI ENTRARE IN DUPLEX CON UNA DEA...
NON FARMI RIDERE!
WHISS
COS...?
WHISS

UH...
...
WHOOSH
UGH!
?

AH!

...E`
MOLTO
FORTE!
SAI...
SWISH
!
AAH!
AH...
WISH

STANNO CANTANDO INSIEME...
...IL MIO VENTO...
...E IL SUO...
HISSSSSSSS
HISSSS
HISSS
HISSS
HISSSSSS
CHE BREZZA TIEPIDA...
...PIACEVOLE...

...CAMBIA
PROPRIO
TUTTO...
BE'...
QUAND'E'
COSÌ...

OTTIMA MOSSA!
E BRAVO!

FLIP

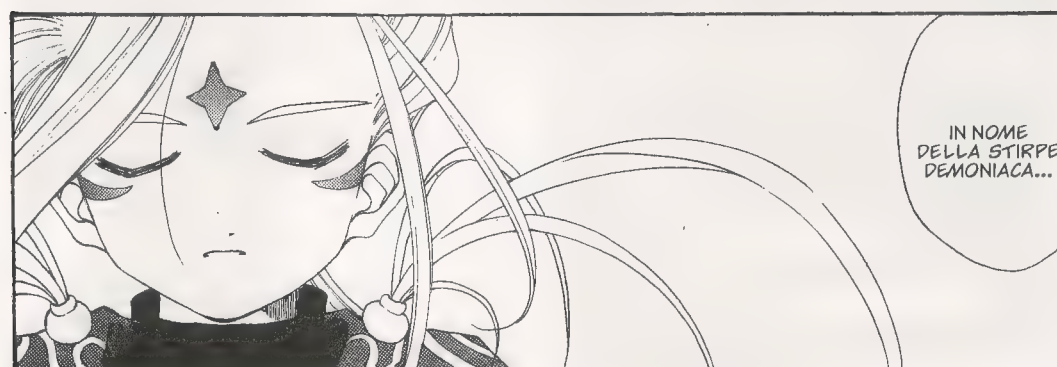
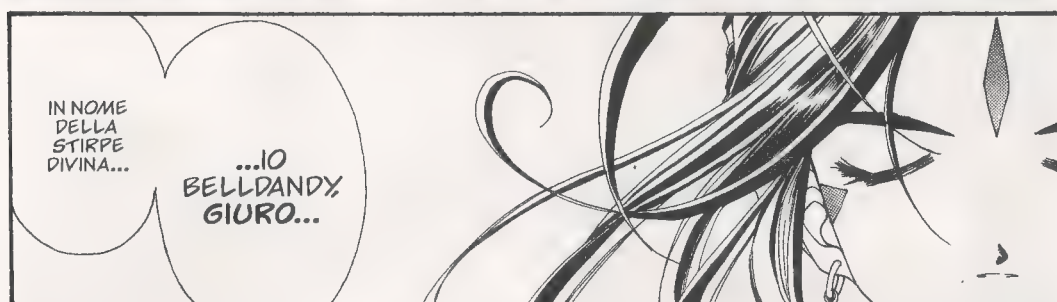
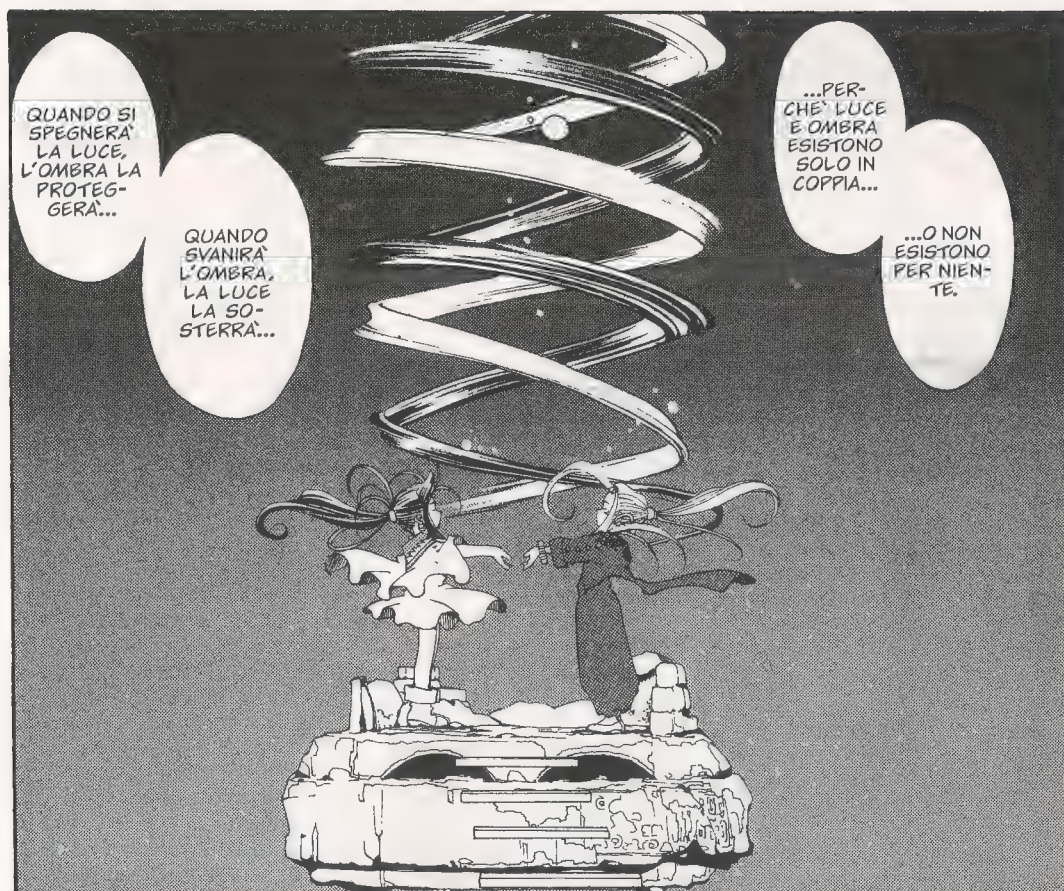
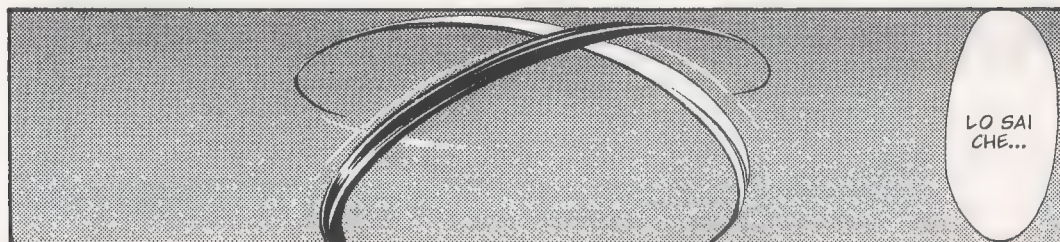
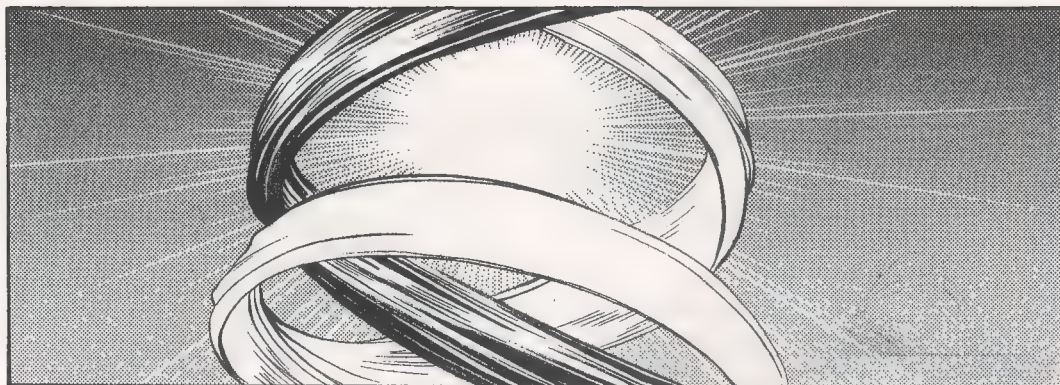
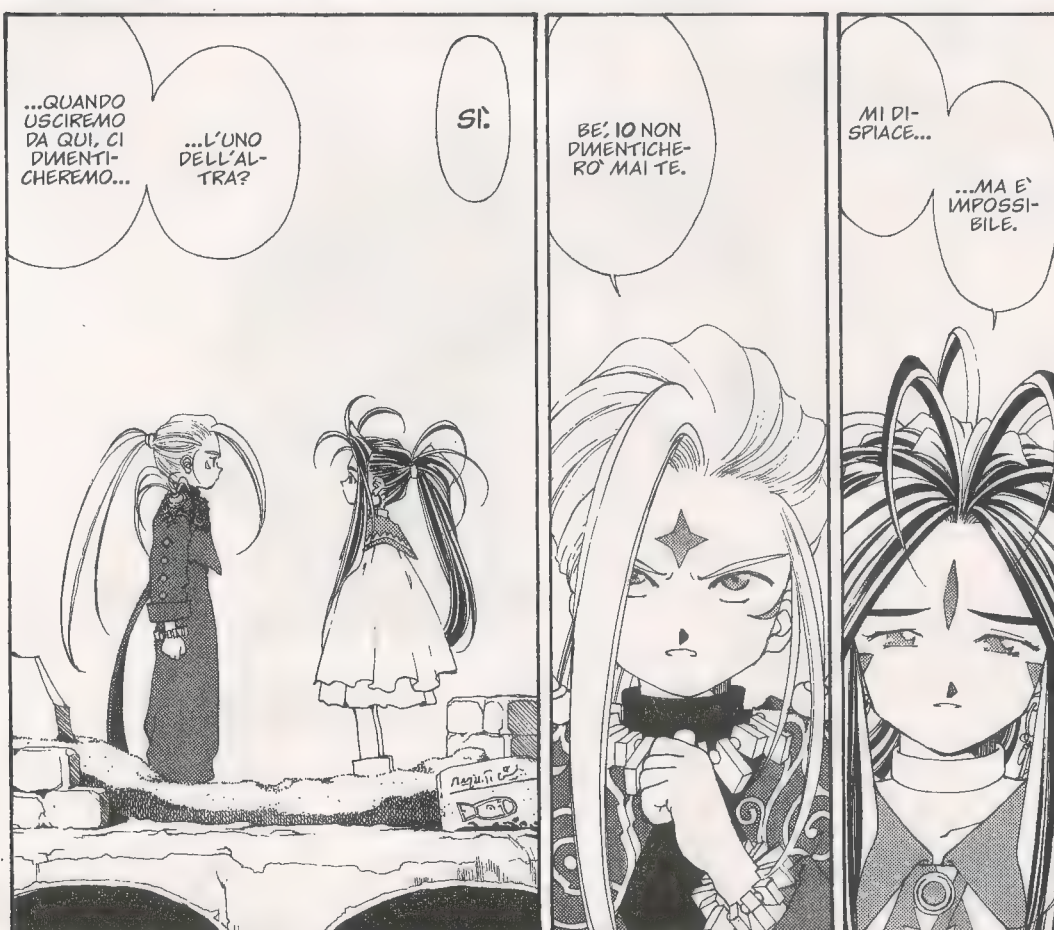
COME?
VIENI, MIA FUTURA METÀ...

COME?
NON SAI NULLA?
IO E TE DOBBIA-MO...
...STRIN-GERE UN PATTO, NO?
...
CERTO!

NOI SIAMO GLI ESTRANEI PIU` VICINI.
NOI SIAMO I GEMELLI PIU` LONTANI.
COLUI CHE ESISTE CON ME...
...E PROTEGGE L'OMBRA...
COLEI CHE ESISTE CON ME...
...E PROTEGGE LA LUCE...

QUANDO SI SPEGNERÀ LA LUCE, L'OMBRA LA PROTEGGERÀ...
QUANDO SVANIRÀ L'OMBRA, LA LUCE LA SOSTERRÀ...
...PERCHÈ LUCE E OMBRA ESISTONO SOLO IN COPPIA...
...O NON ESISTONO PER NIENTE.

IN NOME DELLA STIRPE DIVINA...
...IO BELLDANDY, GIURO...

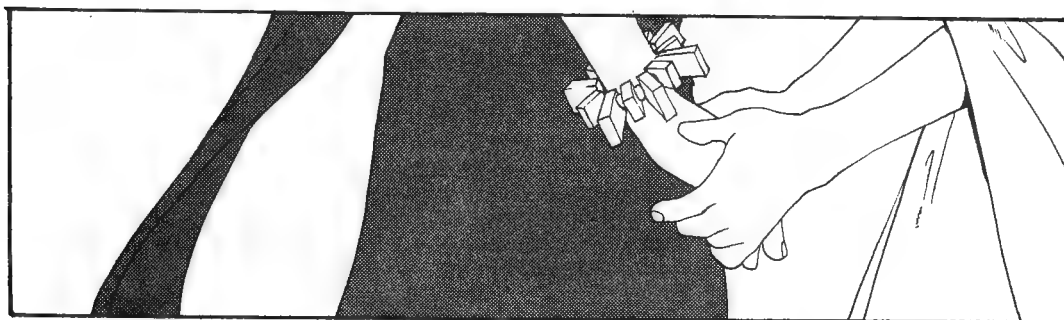
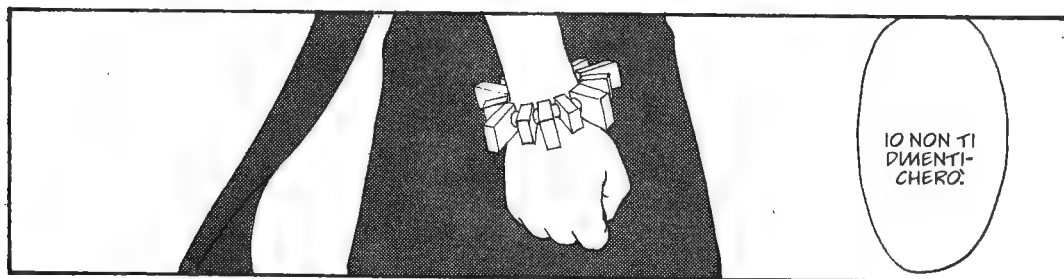
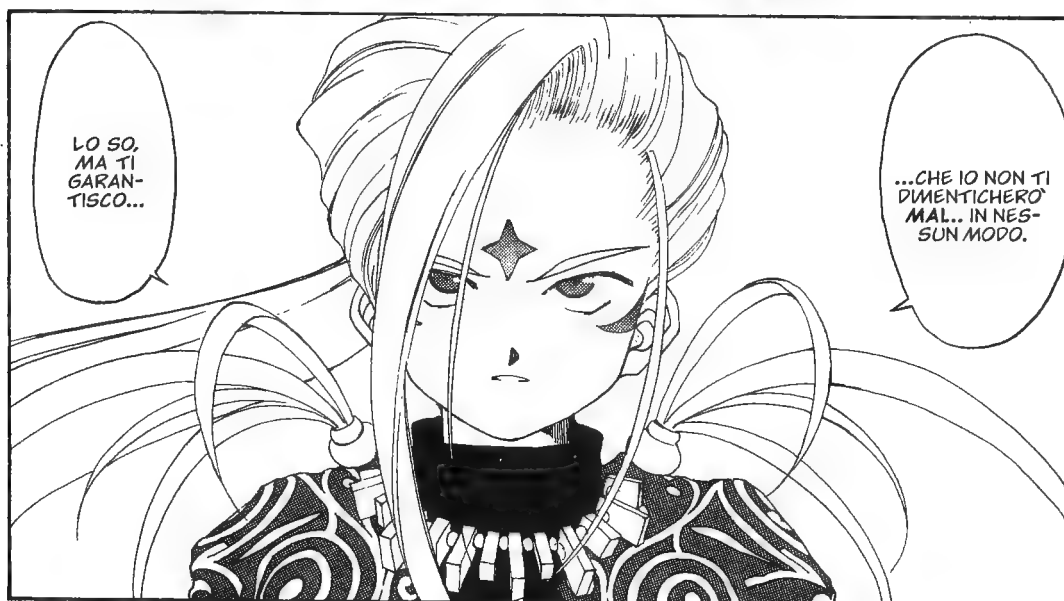
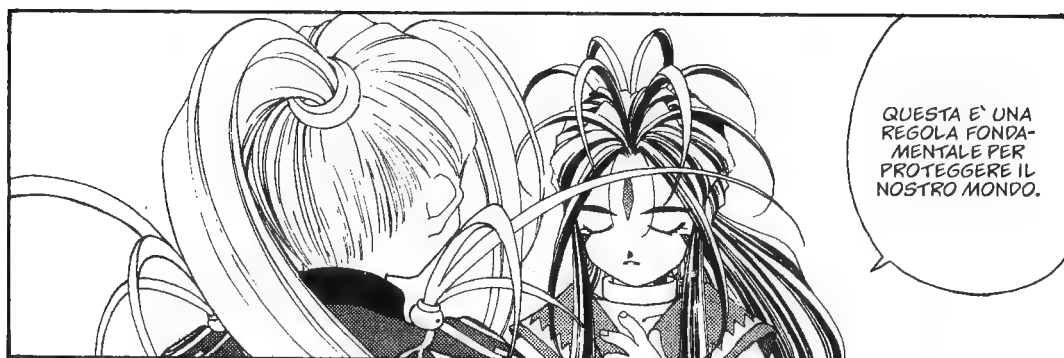
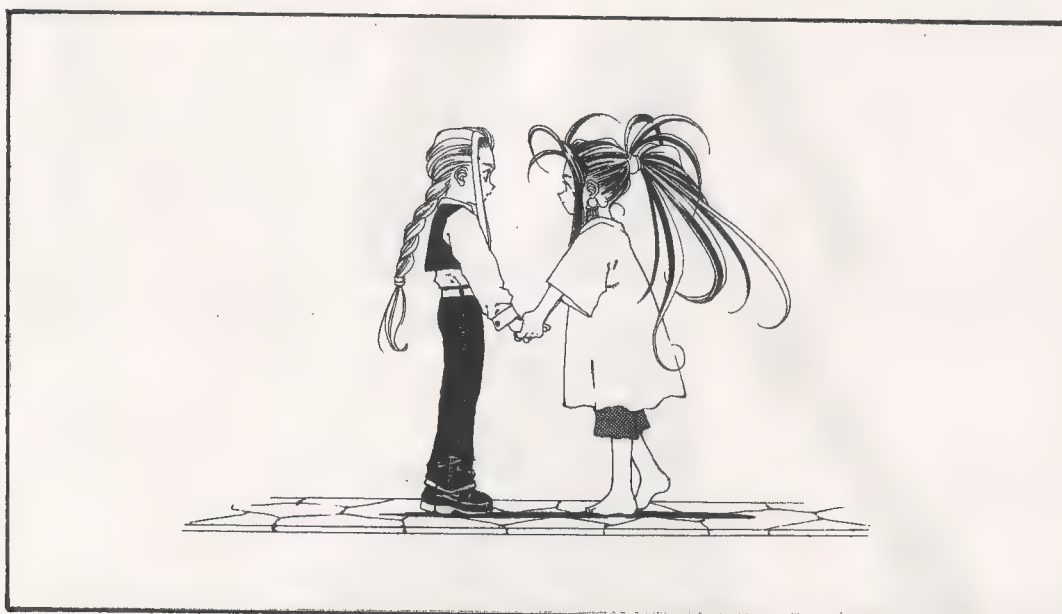
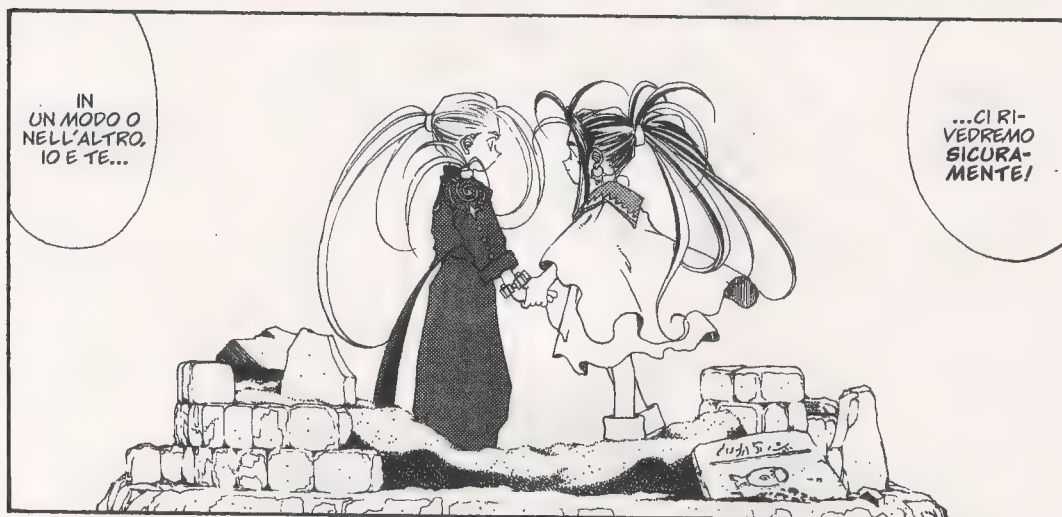
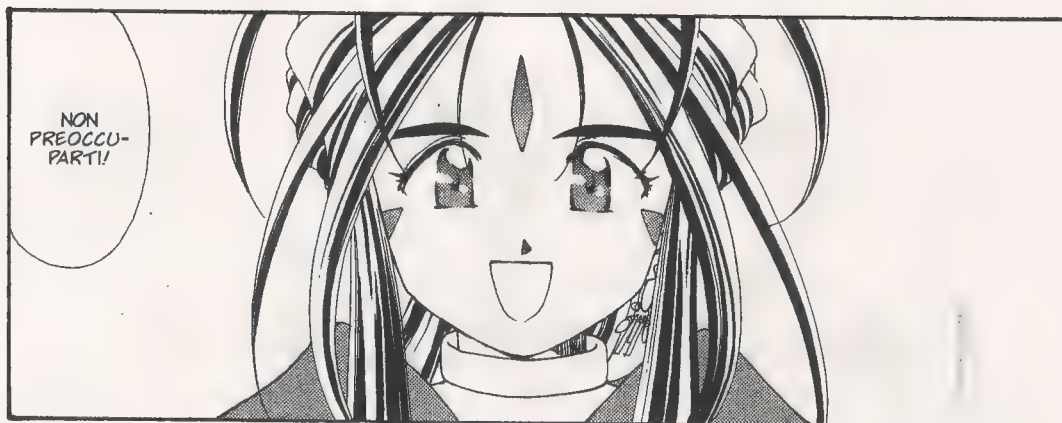
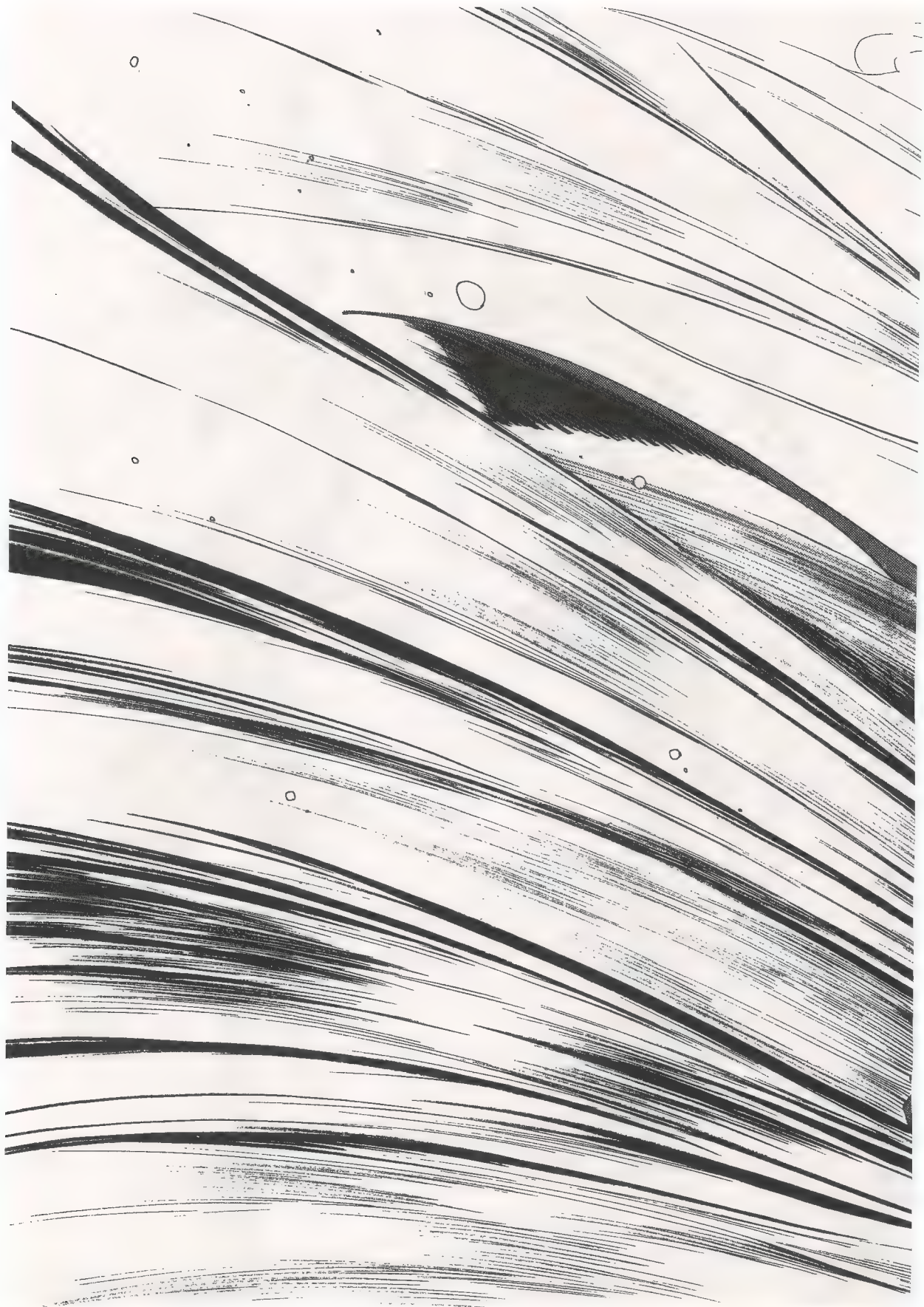
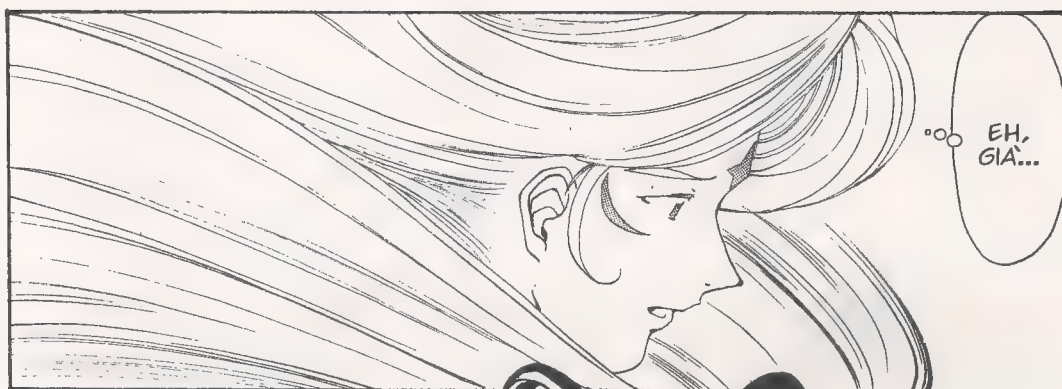
IN NOME DELLA STIRPE DEMONIACA...

...IO... ORA...
...GIURO...

LO SAI CHE...
...QUANDO USCIREMO DA QUI, CI DIMENTICHEREMO...
...L'UNO DELL'ALTRA?
SÌ.
BE', IO NON DIMENTICHERÒ MAI TE.
MI DISPIACE...
...MA È IMPOSSIBILE.

QUESTA E` UNA REGOLA FONDAMENTALE PER PROTEGGERE IL NOSTRO MONDO.

...CHE IO NON TI DIMENTICHERO` MAI.. IN NESSUN MODO.
LO SO, MA TI GARANTISCO...

IO NON TI DIMENTICHERO`.

NON PREOCCUPARTI!

IN UN MODO O NELL'ALTRO, IO E TE...
...CI RIVEDREMO SICURAMENTE!

E SICURAMENTE DIVENTEREMO AMICI...
...CARO WELSPAR!

EH, GIÀ...
...LA NOSTRA PROMESSA NON ERA SOLO QUEL CONTRATTO...

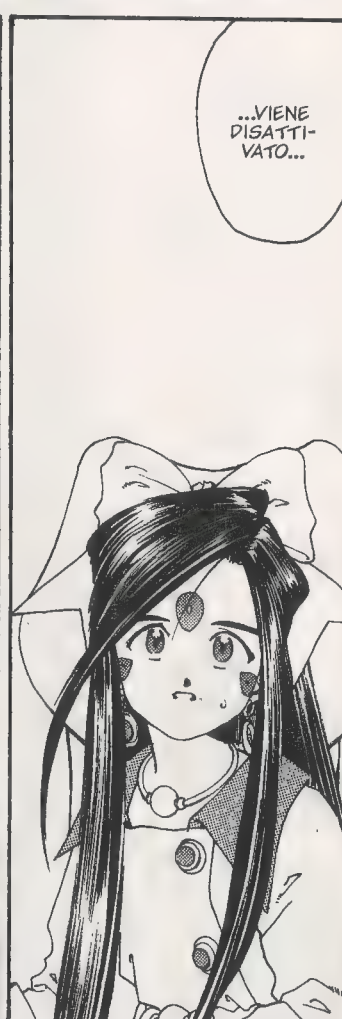
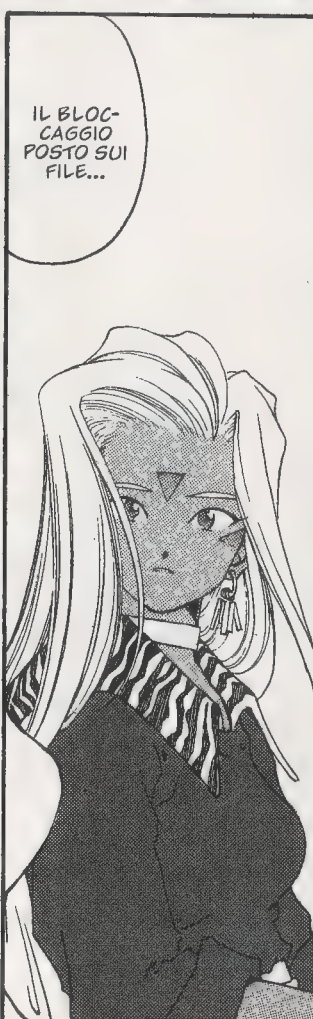
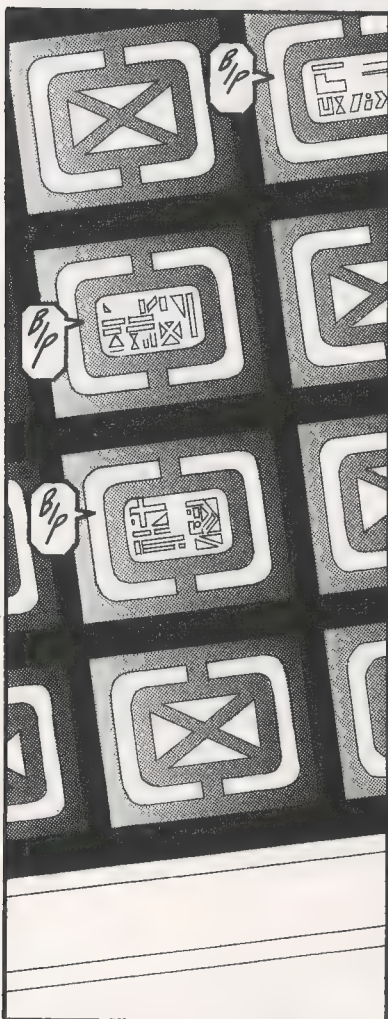
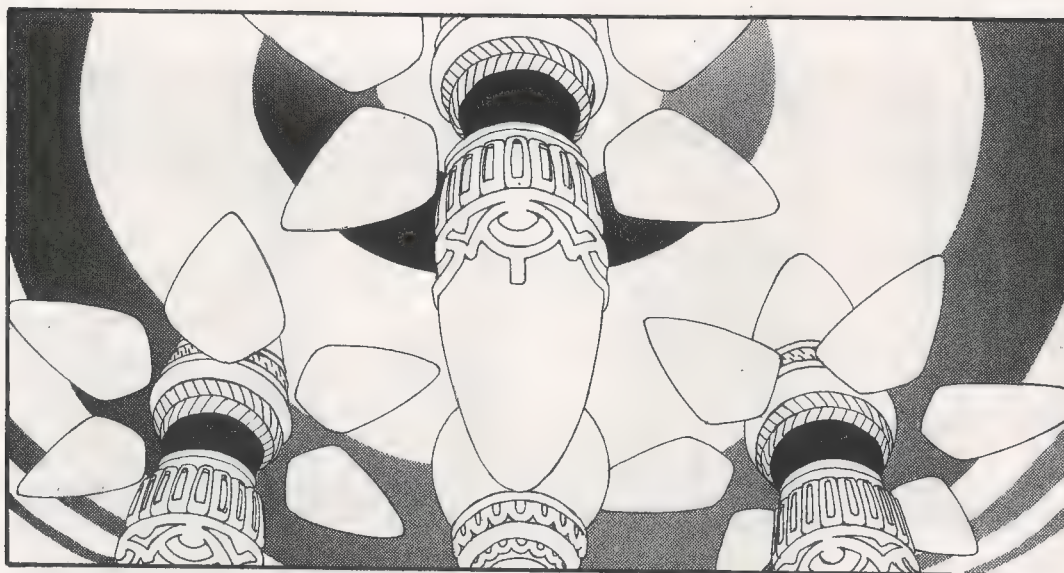
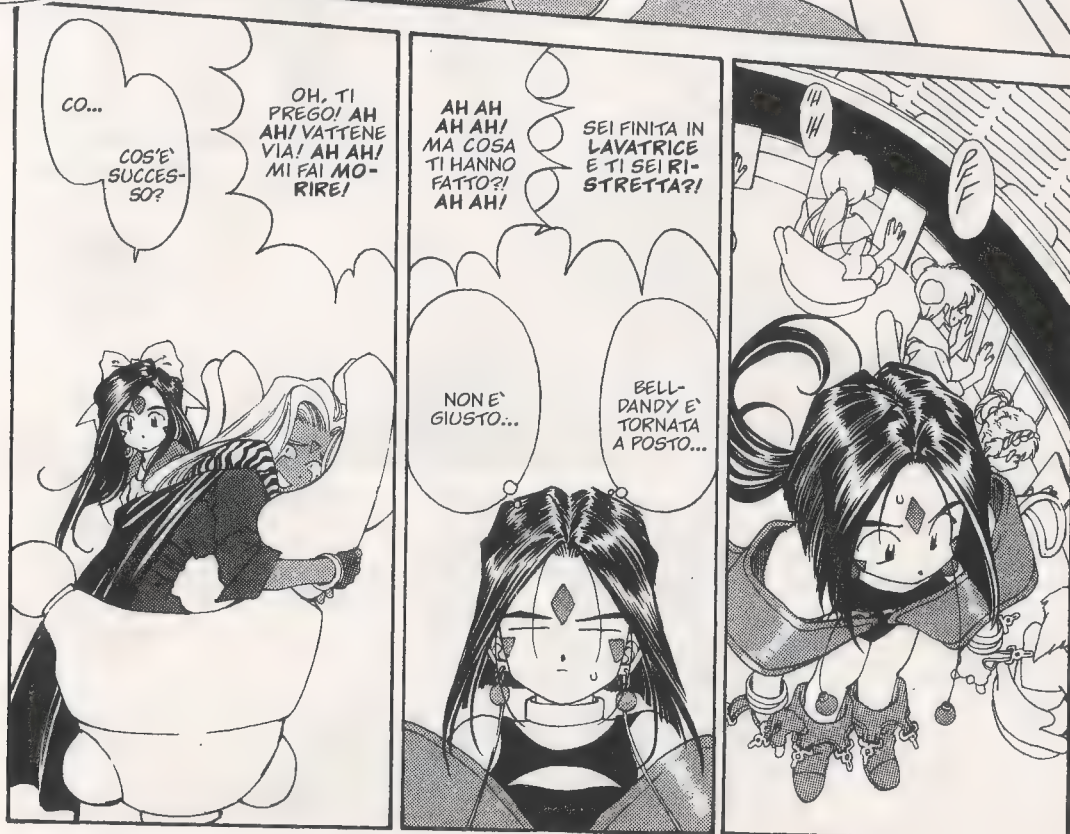
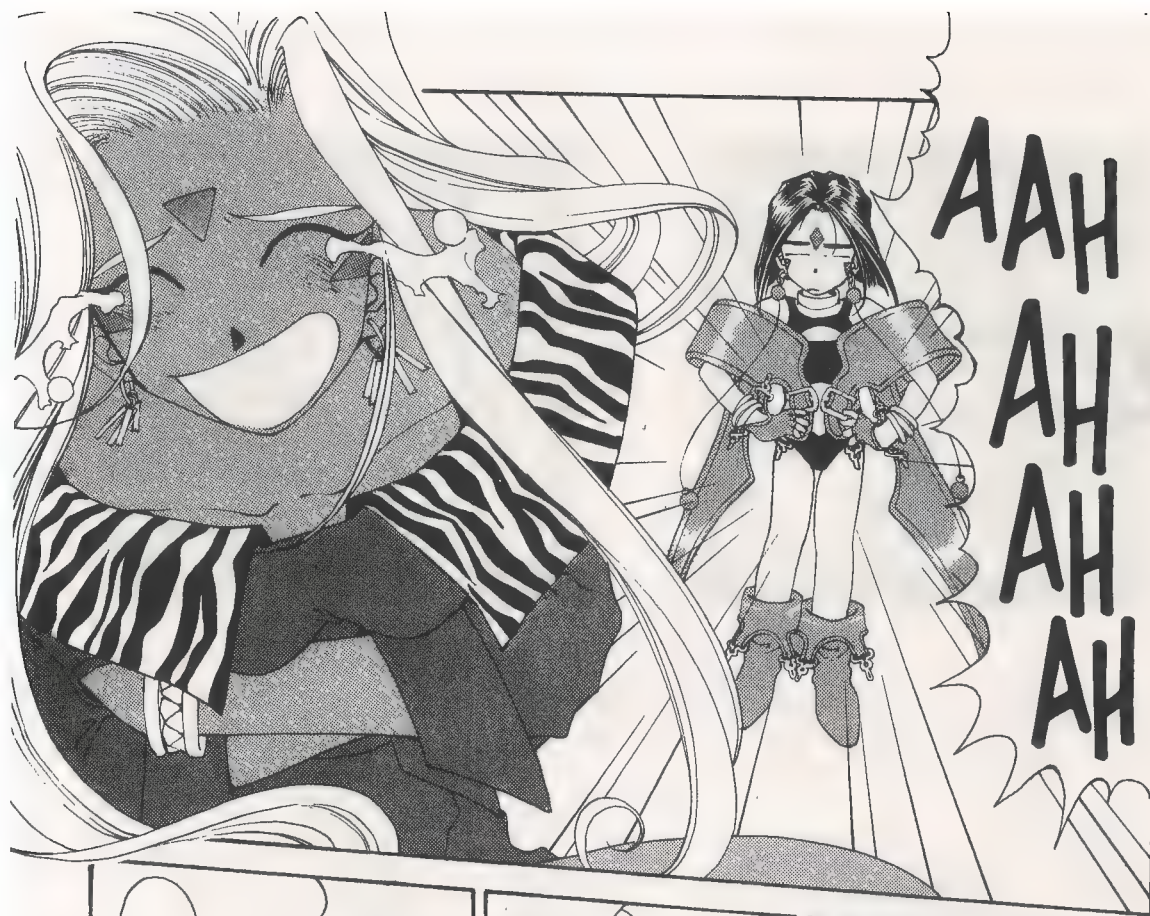
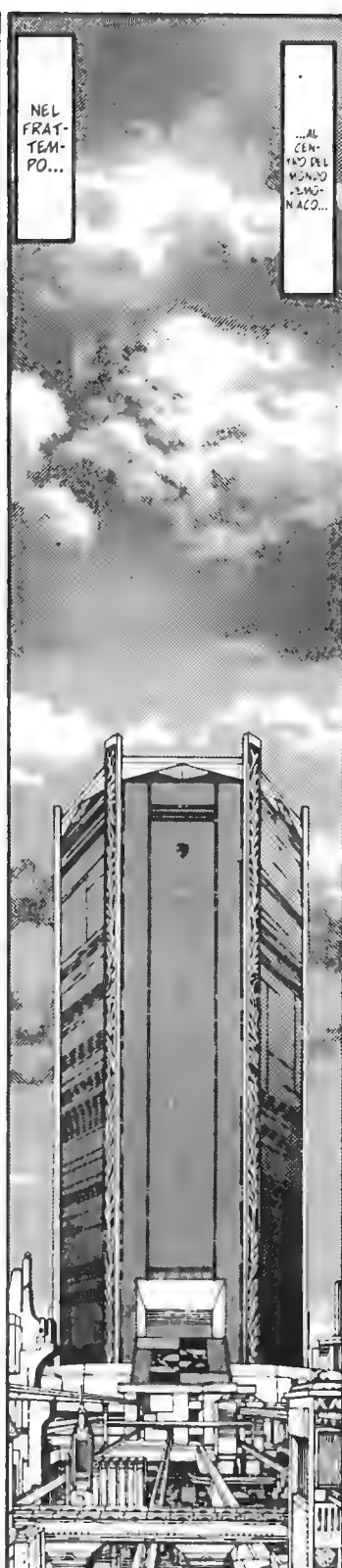
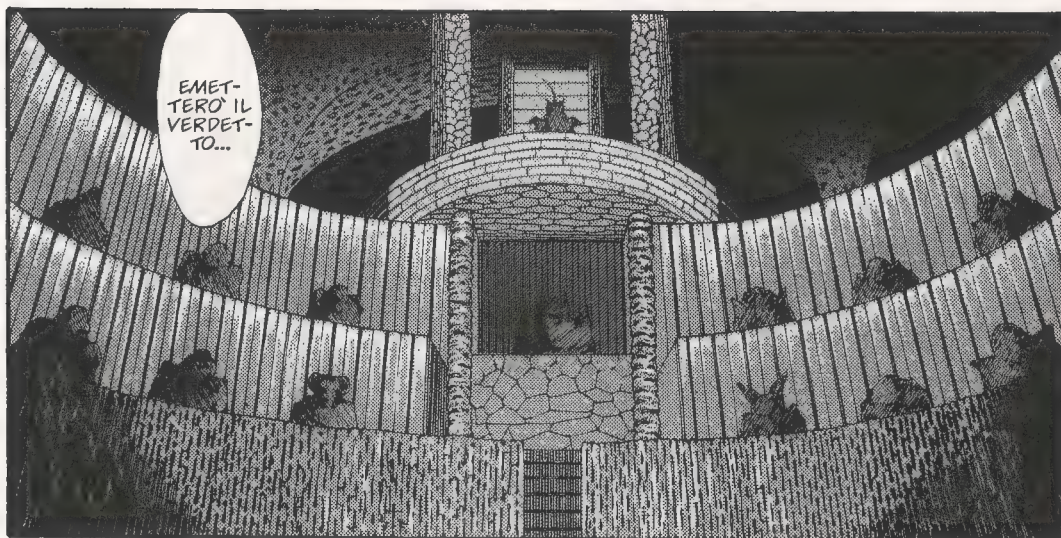
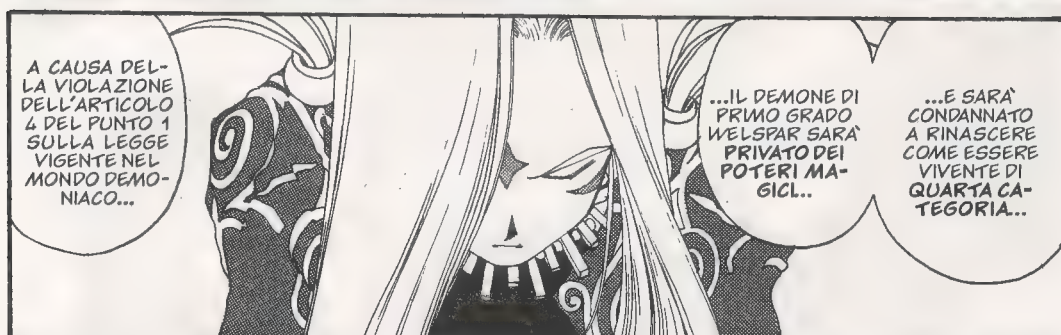
NOI ESI-
STIAMO
INSIEME,
COME GE-
MELLI...
...ANCHE
SE DIAME-
TRALMENTE
OPPOSTI...

...VIENE
DISATTI-
VATO...
IL BLOC-
CAGGIO
POSTO SUI
FILE...
BIP
BIP
BIP

UH?!
OH, MENO MALE!
TUTTO E' TORNATO A POSTO!

DOVE DIA-VOLO TI ERI CACCIATA?! C'E' STATO UN...
QUELLA VOCE...
PEITHO!

MPFF...
BHF...

AAH AH AH AH
SEI FINITA IN LAVATRICE E TI SEI RI-STRETTA?!
AH AH AH AH! MA COSA TI HANNO FATTO?! AH AH!
BELL-DANDY E' TORNATA A POSTO...
NON E' GIUSTO...
OH, TI PREGO! AH AH! VATTENE VIA! AH AH! MI FAI MO-RIRE!
CO...
COS'E' SUCCES-SO?

EHI VOI! ADESSO BASTA RIDERE!
AAH AH AH AH!
SILEN-ZIO, VOI DUE!
NEL FRAT-TEM-PO...
...AL CEN-TRO DEL MONDO DEMO-NIACO...
...E DUNQUE AMMETTI DI ESSERE INTERVE-NUTO SUL SISTE-MA YGGDRASIL...
...NONO-STANTE SIA VIE-TATO?!
SÌ!

EMETTERÒ IL VERDETTO...
A CAUSA DELLA VIOLAZIONE DELL'ARTICOLO 4 DEL PUNTO 1 SULLA LEGGE VIGENTE NEL MONDO DEMONIACO...
...IL DEMONE DI PRIMO GRADO WELSPAR SARÀ PRIVATO DEI POTERI MAGICI...
...E SARÀ CONDANNATO A RINASCERE COME ESSERE VIVENTE DI QUARTA CATEGORIA...
SE LO DESIDERI IN PARTICOLAR MODO...
...TI È CONCESSO DI SCEGLIERE DOVE RINASCERE.
...
LO DESIDERO.

TRE GIORNI DOPO...

MENO MALE!
DAV-VERO?

SÌ, ALLORA CI VEDIAMO DOMANI!
CAT

FINALMENTE UN PO' DI MOVIMENTO... NON SUCCEDE MAI NIENTE, QUI! AH AH AH...
PARE CHE URD E SKULD TORNERANNO DOMANI!

♫
PROBA-BILMENTE, QUANDO SI RIPREN-DERÀ...
...BELLDAN-DY NON SI RICORDE-RÀ DEL DUPLEX.
L'ELIMI-NAZIONE FORZATA DI QUEL RICOR-DO...
...È UN'IM-POSIZIONE CHE NON PUÒ ESSERE DI-SATTIVATA...
MA DOPOTUT-TO CREDO CHE QUESTO...
...SIA UN BENE PER LEI.
COME?

...DOPO AVER COMBINATO TUTTO QUESTO BEL CASINO!
IMMAGINO CHE LUI, IN- VECE, NON LA PASSERÀ LISCIA...

...I SUOI PENSIERI TORNEREBBERO IMMEDIATAMEN- TE AGLI ULTIMI EVENTI...
SE BELLDANDY SI RICORDASSE DI LUI...

GIÀ...
...E QUESTO LA TORMEN- TEREBBE...

PERCIÒ...
ESAT- TO...

PERÒ...
MA SÌ, MA SÌ...
LO SO BENE...
VEDI DI NON PREOCCU-PARTENE...
...IN NESSUN MODO!

MI CHIEDO... DOVE POTRÀ MAI TROVARE UN PO' DI SE-RENITÀ?
PER NON DIMENTICARE BELLDANDY, LUI SI È SPINTO A TANTO...

MIAO!

MIAAO!
UH?!

CIAO, MICIO!
E TU DI CHI SEI?

COS...?!

T-TU SEI...?

CASPITA!
OOPS...
HOP
E' UN GATTINO!
OH, CIELO...
POING
WHUP
AH!
COSA C'E'? CHE TI SUCCEDE, PICCOLO?

HAI DAVVERO CARAT-TERE!
MI AR-REN-DO!

...

PER-CHE` NO? DOVREMO TROVARGLI UN NOME!
CHE NE DICI DI TENERE QUEL GATTO A CASA NOSTRA?

MIAO!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
QUESTIONI DI FAMIGLIA

INSOMMA, TESORO... PERCHE` GLI HAI DETTO UNA COSA DEL GENERE? PARLARE IN QUEL MODO DI HOJI...
L'HO DOVUTO FARE PERCHE` TU GLI HAI RIVELATO CHE SONO SUO PADRE.
DATO CHE ORMAI L'HA SCOPERTO, E` MEGLIO FARGLI SAPERE TUTTA LA VERITÀ.
E POI LO SAI BENE CHE NON E` IL TIPO DA RIMANERE ABBATTUTO PER COSE DA POCO COME QUESTA.

SÌ, MA DA COME L'HAI RACCONTATA, SEMBRA QUASI CHE TU ABBIA UCCISO HOJI INTENZIONALMENTE...
LUI CREDE QUESTO, ORA.
VORRÀ DIRE CHE PIU` TARDI GLI MOSTRERO` LA REGISTRAZIONE DEI FATTI.

SIGNOR HOSUKE... PER CASO...
...INTENDE **QUEL** VIDEO? LE IMMAGINI DEL PRIMO INCIDENTE CON IL GUNNER SUIT?

SONO GIÀ PASSATI PIÙ DI DODICI ANNI...
BLO BLO BLO

COME? DI COSA SI TRATTA?
IO NON L'HO MAI VISTO!
BLO BLO BLO

RISALE A PRIMA DEL NOSTRO ARRIVO.
TU C'ERI GIÀ ALL'EPOCA, RYOKO?
CLICK

SÌ... ERA IL PRIMO ESPERIMENTO SULL'USO DELLA GUNNER SUIT...

ALL'EPOCA AVEVO SOLO SEDICI ANNI...

SI ASSENTÒ DAL POSTO DI LAVORO PER VENIRE A PROVARLA...
NONOSTANTE FOSSE SEMPRE MOLTO CRITICO NEI CONFRONTI DI HOSUKE, DOPO AVER SAPUTO DELLA TUTA FU HOJI STESSO A OFFRIRSI COME CAVIA PER L'ESPERIMENTO...
LA INDOSSÒ SENZA PROBLEMI...
SWISH
WHUMP
PERÒ...
SQUEAK
LE PROVE ANDARONO AVANTI REGOLARMENTE PER UN BEL PO'...
...ALL'IMPROVVISO...

CRACK
GRIND
CHE ...?!
SEI UN MALE-DETTO!
CRACK
CLACK
CRACK CRACK
CLANG
CRACK
RIPARATI, RYOKO!
CO-ME?! MA...
NIENTE DOMANDE! SBRIGATI!
V-VA BENE!
BIP
BASH
CLANK

WHUP
HOJI...
THUMP
CRACK
THUD
WHUPP
KRANG
WHUMP
GNAK
TAPTAP
CLANG
SWISH
WHAM
MA PERCHÈ...?
BLO
C-COSA...?
BLO BLO

ASPETTA, RYOKO... MEGLIO CHE RACCONTI IO...
TUMP

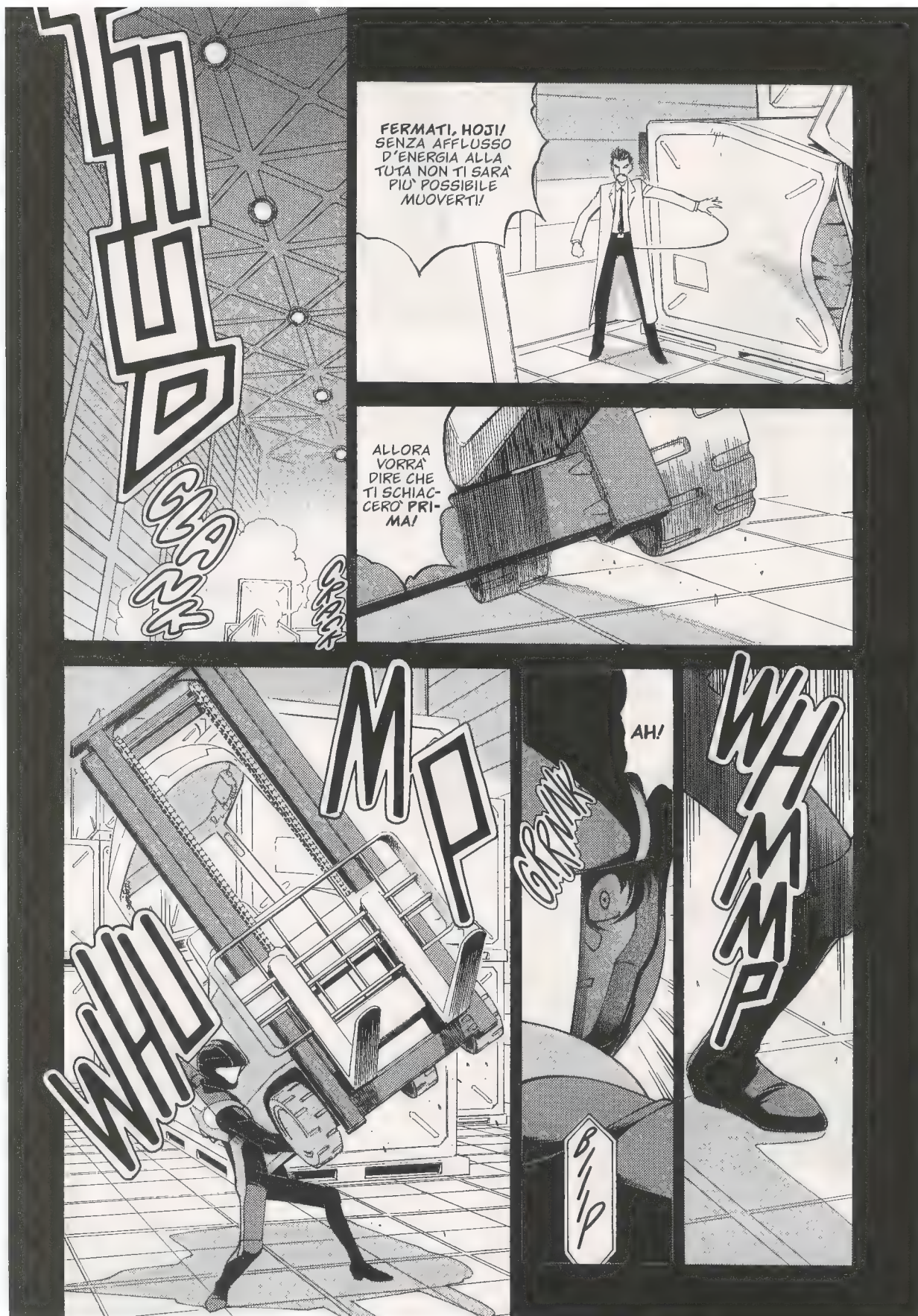
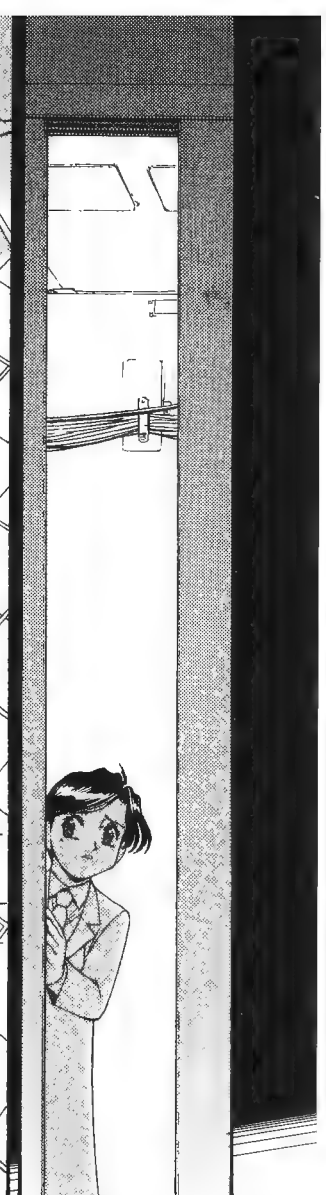
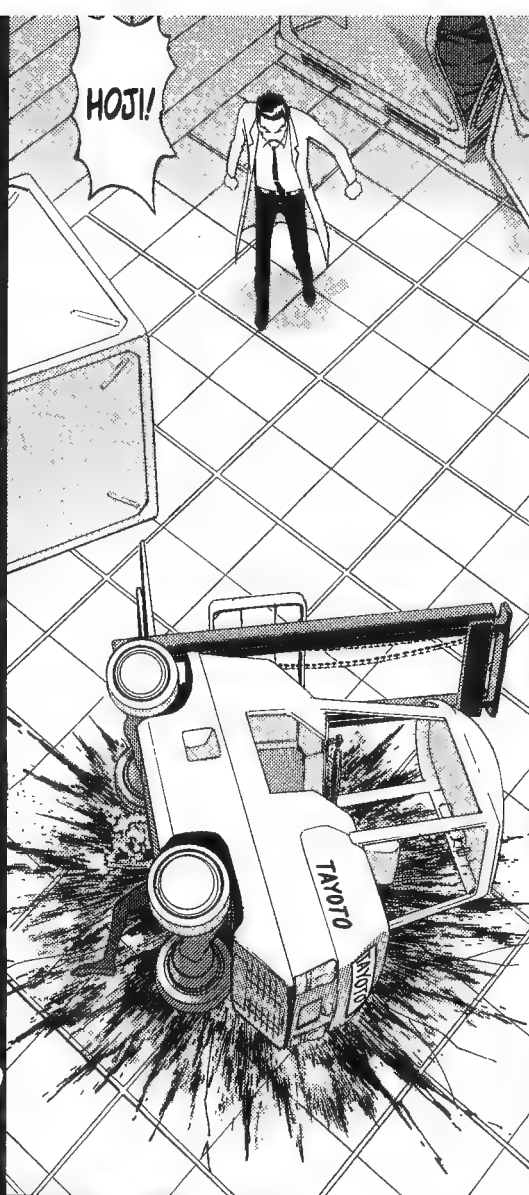
IL MATRIMONIO FRA ME E HOJI ERA COMBINATO...
LO SPOSAI SOLO PER NON DELUDERE MIO PADRE E PER NON PERDERE LA FACCIA NEI CONFRONTI DI CHI MI AVEVA PRESENTATO... NON PROVAVO ALCUN SENTIMENTO NEI SUOI CONFRONTI...

SOLO INCONTRANDO HOSUKE SENTII PER LA PRIMA VOLTA DI AVER CONOSCIUTO UNA PERSONA DA STIMARE ANCHE PIU` DI MIO PADRE... ANCHE HOJI SAREBBE STATO D'ACCORDO SE AVESSI VOLUTO CAMBIARE LO STATO DI FAMIGLIA, MA SCELSI DI MANTENERE LA "CONVIVENZA COL SUOCERO" PER SALVARE LE APPARENZE...

LA COSA PROSEGUI` ANCHE DOPO LA NASCITA DI HOICHI...
I SENTIMENTI CHE HOJI PROVAVA NEI MIEI CONFRONTI NON AVEVANO NULLA A CHE FARE CON L'AMORE, ORMAI... ERA SOLO OSTINAZIONE...

...MA IL SUO COMPLESSO D'INFERIORITA` NEI MIEI CONFRONTI AVEVA SUPERATO OGNI LIMITE, E RIFIUTAVA QUALSIASI CONSIGLIO OD OFFERTA GLI FACESSI...
GLI DISSI MILLE VOLTE CHE POTEVO PROCURARGLI TUTTE LE DONNE CHE VOLEVA, E TUTTE ADATTE A LUI...
AVREBBE POTUTO COMPRARE CASE E AUTO GRAZIE AI MIEI SOLDI...

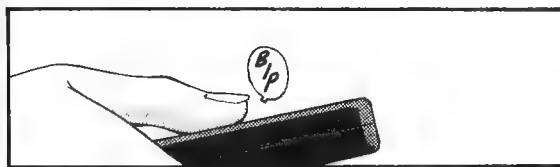
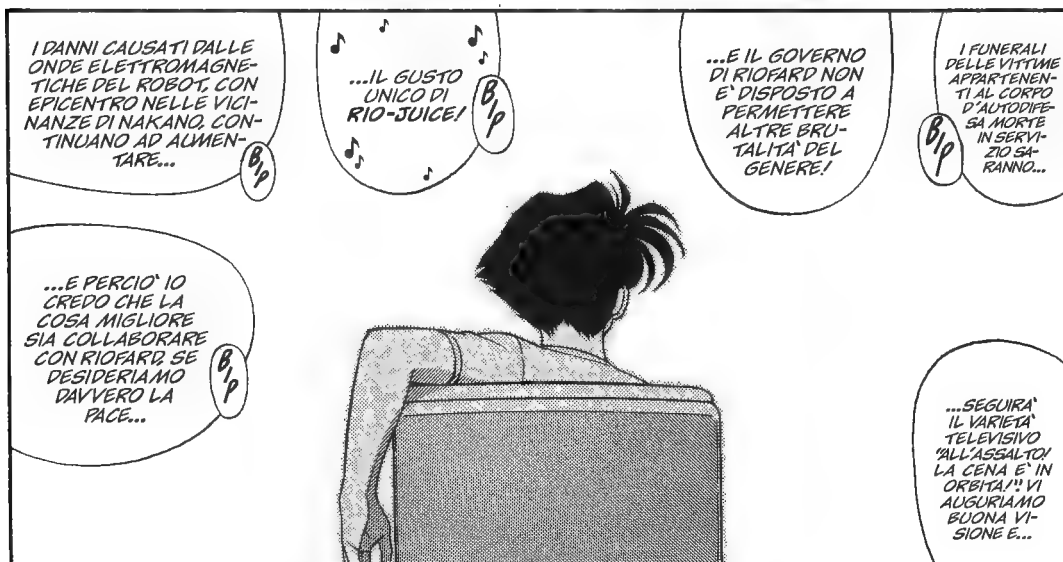
IN REALTA`, LA RABBIA CHE PROVAVA...
...NON ERA GENERATA DALL'AVER PERSO LA MOGLIE... MA DAL FATTO CHE ERO STATO IO A PORTARGLIELA VIA!

FERMATI, HOJI! SENZA AFFLUSSO D'ENERGIA ALLA TUTA NON TI SARÀ PIÙ POSSIBILE MUOVERTI!
ALLORA VORRÀ DIRE CHE TI SCHIACCERÒ PRIMA!
CLANK
AH!

HOJI!
WHAM
CRROTSH
TAYOTO
TAYOTO
NON RI-
MASE PIU`
MOLTO DA
SALVARE...
SENZA
ENERGIA,
IL GUNNER
SUIT ERA
DIVENTATO
UNA NOR-
MALISSIMA
TUTA...

HOICHI E REIKO SONO TORNATI SANI E SALVI! FESTEGGIAMO L'EVENTO E DIVERTIAMOCI!
SONO COSE ACCADUTE TANTI ANNI FA, E ORA C'È UNA PENTOLA CHE BOLLE A CUI DEDICARE LA NOSTRA ATTENZIONE!
MA ADESSO BASTA! SU COL MORALE, RAGAZZE!
FOS NEWS
IL NOSTRO INVIATO HAMADA È IN VOLO LUNGO IL PERCORSO DELL'EXAXXION... A TE LA LINEA, HAMADA...
IL CONTEGGIO DI MORTI E FERITI SUPERA ORMAI LE QUATTROCENTO UNITÀ, E CONTINUA AD AUMENTARE SENZA SOSTA...
VOL
BIP

QUI HAMA-DA! IN QUESTO MOMENTO STO RIPERCORRENDO IL CAMMINO DEL ROBOT SEGUENDO LE ENORMI IMPRONTE LASCIATE DAI SUOI PIEDI!
LA SITUAZIONE E' DAVVERO DRAMMATICA! NUMEROSE AUTO SONO STATE SPAZZATE VIA INSIEME ALLA STRADA...
...E PARE CHE AL LORO INTERNO SIANO RIMASTE INTRAPPOLATE MOLTE PERSONE CHE NON SONO ANCORA STATE TRATTE IN SALVO!

OH, MIO DIO... GUARDATE QUELL'AUTOBUS! DAI FINESTRINI STA GRONDANDO SANGUE! E' UNA SCENA DAVVERO RACCAPRICCIANTE...
BIP

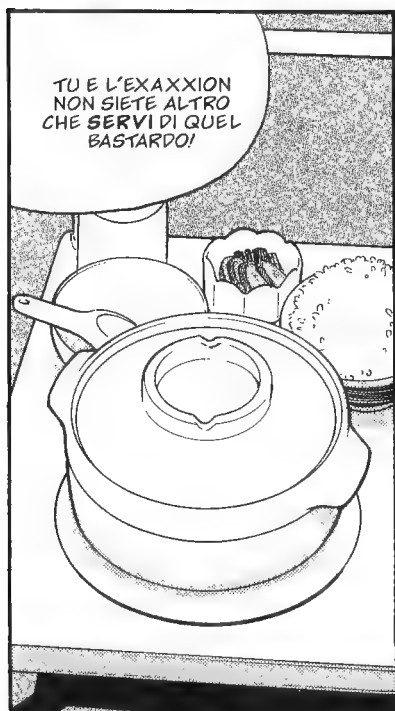
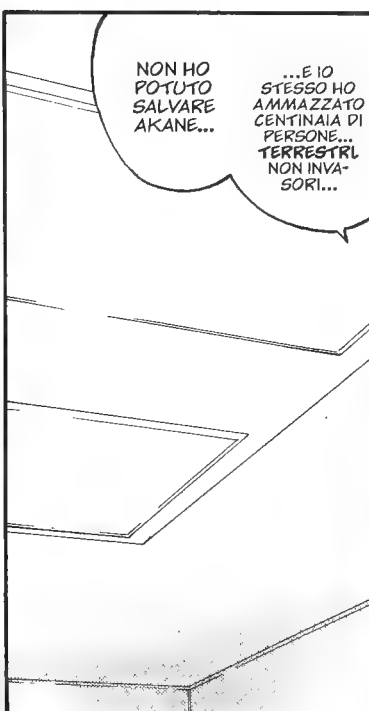
IL GOVERNO HA DECISO DI APPLICARE LE LEGGI SPECIALI ANTITERRORISMO, E DI STANZIARE UN PREMIO IN DENARO PER CHIUNQUE FORNISCA INFORMAZIONI SULLA FAMIGLIA KANO...
INN

BIP

I DANNI CAUSATI DALLE ONDE ELETTROMAGNETICHE DEL ROBOT, CON EPICENTRO NELLE VICINANZE DI NAKANO, CONTINUANO AD AUMENTARE...
BIP
...IL GUSTO UNICO DI RIO-JUICE!
BIP
...E IL GOVERNO DI RIOFARD NON E' DISPOSTO A PERMETTERE ALTRE BRUTALITA' DEL GENERE!
BIP
I FUNERALI DELLE VITTIME APPARTENENTI AL CORPO D'AUTODIFESA MORTE IN SERVIZIO SARANNO...
...E PERCIO' IO CREDO CHE LA COSA MIGLIORE SIA COLLABORARE CON RIOFARD, SE DESIDERIAMO DAVVERO LA PACE...
BIP
...SEGUIRA' IL VARIETA' TELEVISIVO "ALL'ASSALTO! LA CENA E' IN ORBITA!". VI AUGURIAMO BUONA VISIONE E...

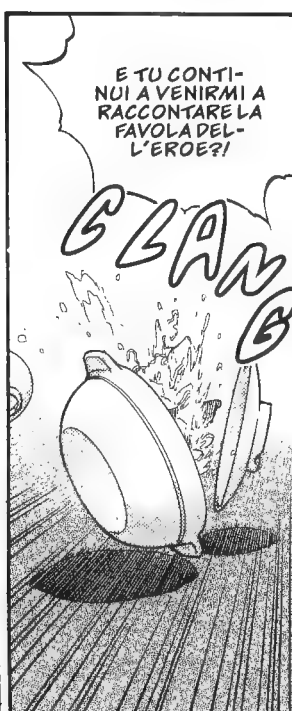
...PER CUI RITIENE CHE NON ABBIA SENSO CONTRATTACCARE RICORRENDO A UN SOLO ROBOT?
SUPPONGO CHE QUEL TIZIO CREDA DI ESSERE UN EROE, O QUALCOSA DEL GENERE... MA PER QUANTO POSSA ESSERE FORTE, UN SOLO ROBOT NON POTRÀ COMPETERE CON RIOFARD, CHE ORMAI È PARTE INTEGRANTE DEL NOSTRO MONDO.
PARE CHE ESISTANO GRUPPI DI MINORANZA CHE LO CONSIDERINO UN EROE, MA CREDO SIANO SOLO STUPIDAGGINI MESSE IN CIRCOLO DA GENTE CHE NON SA COSA FARE TUTTO IL SANTO...
BIP
BZZZM
MERDA!
THUMP
...BELL'EROE...
TOC TOC
È APERTA.
CLICK
TI HO PORTATO DA MANGIARE!

MI SONO FATTA LASCIARE QUALCOSA PER TE. COMUNQUE POTEVI ANCHE MANGIARE INSIEME AGLI ALTRI.

NON POTREI **MAI** MANGIARE INSIEME A QUEL VECCHIACCIO MALEDETTO!

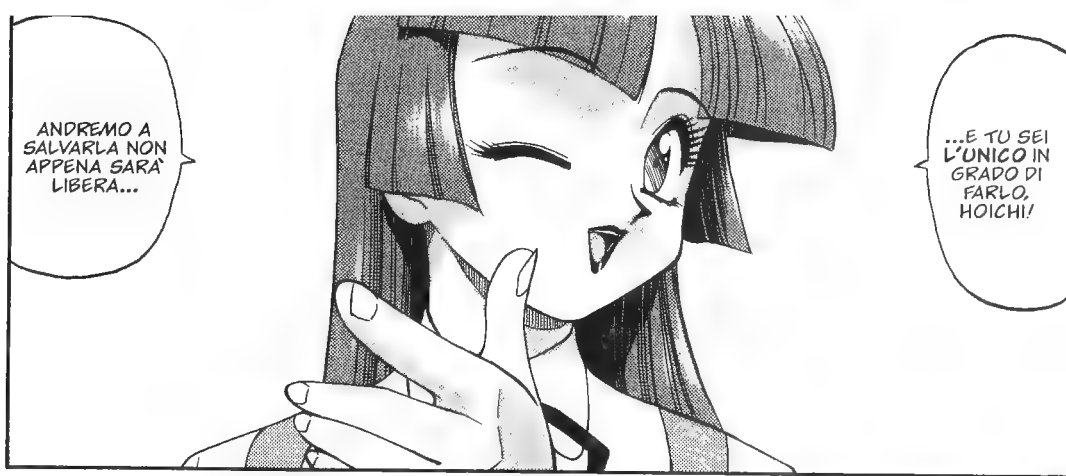
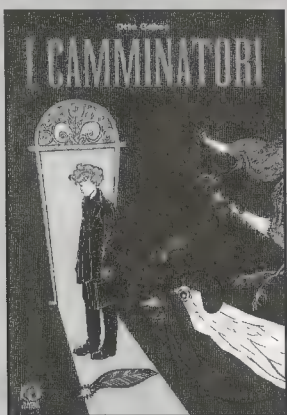
IL SIGNOR HOSUKE DESIDERA SOLO FARTI DIVENTARE UN EROE, HOICHI...

MACCHÈ EROE! BASTA CON QUESTA STORIA!

TU E L'EXAXXION NON SIETE ALTRO CHE **SERVI** DI QUEL BASTARDO!

NON HO POTUTO SALVARE AKANE...

...E IO STESSO HO AMMAZZATO CENTINAIA DI PERSONE... **TERRESTRI**, NON INVASORI...

E TU CONTINUI A VENIRMI A RACCONTARE LA FAVOLA DELL'EROE?!

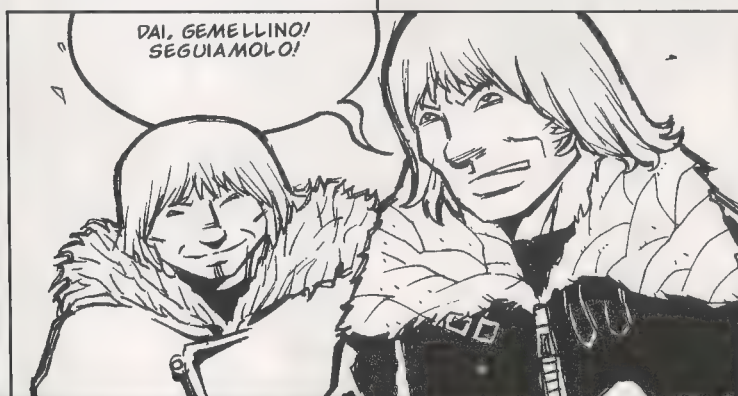
CLANG

UN VERO EROE DOVREBBE SALVARE I TERRESTRI...
...E GODERE DELLA STIMA DI TUTTI, NON E' COSI'?!
MA CHE NE CAPISCI, TU?!
HO APPENA FINITO DI VISIONARE UNA SIMULAZIONE DELLA GUARIGIONE.
AKANE SARA' IN SALVO ENTRO SEDICI ORE.
COSA...?
PRIMA DI FUGGIRE DALL'EXAXXION HO PRELEVATO ALCUNI CAMPIONI DELLA MICRO-MACHINE IMMESSA NEL CORPO DI AKANE...

EXAXXION - CONTINUA

spotLight

Otto Gabos
I CAMMINATORI
Kappa Edizioni, 96 pgs, lire 15.000

E' trascorso poco più di un ventennio da quando Andrea Pazienza portò sulla carta la Bologna amata e odiata di uno studente del DAMS. Il protagonista incarnava il senso di un'inquietudine generazionale senza ritorno, e la città era al tempo stesso carcere e libertà. Sono passati pochi anni da quando Enrico Brizzi ha fotografato il capoluogo emiliano in *Jack Frusciante è uscito dal gruppo*. La città era una suggestiva cornice per un quadro fresco di Accademia sulle contraddizioni dell'adolescenza. Oggi Bologna rivive attraverso un racconto capace di svelarne finalmente i giardini segreti, le osterie, le strade fuori porta, la periferia, pur ricordandone le mille nevrosi da piccola metropoli. Otto Gabos ritrae una città in fermento dove il quotidiano si scontra a muso duro con il mistero. Gli inquietanti 'camminatori' vagano per l'assolato capoluogo emiliano: non sono mai in compagnia, non parlano con nessuno, sembrano sempre di fretta e non escono quasi mai di notte. Amerigo, uno studente universitario fuorisede, si imbatte in uno di questi e per lui inizia un viaggio allucinato e allucinante. Le premesse avventurose si fondono presto con gli elementi sentimentali tipici della soap opera. La tenera amicizia con Algida, il difficile rapporto con lo schivo Alessandro, la complicità dei gemelli Pietro e Paolo, rapporti in evoluzione che mettono Amerigo di fronte a continue scelte. Saranno gli impulsi del cuore a condizionare la vita del protagonista, che incarna perfettamente l'eroe giovanile dei nostri anni. Un libro affascinante e onirico, tra la cronaca e il sogno, la minuziosità realistica e la fuga fantastica.

Pietro e Paolo carbone sono gemelli, hanno vissuto alcuni anni a Bologna come studenti fuori sede, sono poi capitati a Berlino per suonare in un centro sociale, e da lì hanno proseguito il loro viaggio per Londra in bus, unico mezzo sostenibile per le loro esigue finanze. Oggi lavorano nel sushi bar di Paneroto per mantenersi. Sono infatti approdati su queste pagine per essere i protagonisti di **London Sushi**, il corso di cucina a fumetti di Otto Gabos che sta raccogliendo sempre maggiori consensi tra i lettori di **Kappa Magazine**. Le contaminazioni sono d'obbligo, ci divertono, ci appassionano. E così due personaggi come loro entrano ed escono da storie e racconti. Li abbiamo conosciuti grazie a **I Camminatori** sulla prima miniserie di **Mondo Naif** – pubblicata proprio dalle Edizioni Star Comics – ne abbiamo seguito le evoluzioni in un racconto illustrato sulla nuova serie di **Mondo Naif** – questa volta per Kappa Edizioni – e tra qualche mese entreranno in una nuova miniserie a fumetti, di cui vi parleremo presto.
E da un paio di mesi in **London Sushi** è comparsa anche Algida, le cui

tracce si erano perse nel suo interminabile viaggio alla ricerca di Amerigo. Ricomporre i pezzi del mosaico è semplice, basta entrare in una qualsiasi fumetteria, afferrare il libro de **I Camminatori** (che raccoglie l'intera saga, qualche inedito e le pagine dei diari di Amerigo) e sprofondare in una lettura davvero magica. Per saperne di più anche su Pietro e Paolo, e apprezzare meglio le loro avventure…

Qualche cenno bibliografico...

Mario Rivelli, noto al pubblico come **Otto Gabos**, è nato a Cagliari nel 1962. Ha lavorato per le riviste "Frigidaire", "Fuego", "Cyborg" e "Nova Express". Ha pubblicato i libri a fumetti **Tobacco** (Granata Press, 1992), **I Camminatori** (Kappa Edizioni, 1998), ha firmato per Saverio Tenuta i testi di **Cold Graze** (Phoenix Enterprise, 1997) e scritto il romanzo per ragazzi **Sotto le bombe di maggio** (Edizioni Condaghes, 1997). Su "Mondo Naif" si è appena conclusa la sua ultima miniserie, intitolata **Ladri di lunarie** e disegnata da Menotti. Il suo nuovo libro a fumetti, **Loving the Alien**, uscirà a novembre per Kappa Edizioni. Su "Kappa Magazine" firma **London Sushi**, il primo corso di cucina giapponese… a fumetti!

LONDON SUSHI
OTTO GABOS
6
TE L'HO GIA' SPIEGATO. NON E' COLPA MIA SE MI HANNO SCIPPATO... E POI NON HO MAI FATTO LO SGUATTERO... SONO UN AUTISTA DI AUTOBUS!
NIENTE SOLDI, NIENTE CONTO! ALLORA AIUTI IN CUCINA!
VRRR
SPELLA E TAGLIA I COSCIOTTI!
E NON FUMARE!
DOPO AVER SPELLATO, DISOSSATO E FRULLATO A DOVERE NEL MIXER UN CHILO DI COSCIOTTI DI POLLO, UNIRE QUESTI ALTRI INGREDIENTI...
IHIHIHIH... OGGI SI RADDOPPIA!
POLPETTINE DI POLLO CON UOVA DI QUAGLIA E POLLO TERIYAKI
1 UOVO
2 CUCCHIAI DI SUCCO DI ZENZERO
2 CUCCHIAI DI SOIA CHIARA
2 CUCCHIAI DI ZUCCHERO
SUG
NON E' GROGU CHE HA IMPARATO A PARLARE, E' DOPPIATO DA PANEROTO!
ZAK
TRIT
2 CUCCHIAI DI SALE
SGRAT
GRATTUGIARE LO ZENZERO SU UN PANNO, AVVOLGERLO E SPREMERLO.
PLIN
TRITARE FINO A FORMARE UN BELL'IMPASTO!
CON IL POLLO MIXATO E IL TRITO FATE DELLE POLPETTINE...

UOVA DI QUAGLIA
INFILARE LE POLPETTE NEGLI SPIEDINI ALTERNANDOLI CON UOVA DI QUAGLIA IN SCATOLA, POI GRIGLIARE SPENNELLANDO DI SALSA YAKITORI. INSAPORIRE A PIACERE CON SANSHO O PEPE BIANCO.
MENO MALE CHE ABBIAMO FINITO!
COL CAVOLO!
POLLO TERIYAKI
DISOSSATE E TAGLIATE A FETTINE 400 G DI COSCE DI POLLO. AFFETTATE ANCHE 1 PEPERONE GIALLO, 1 VERDE E 1 ROSSO.
BUTTATELI IN ACQUA BOLLENTE! BLOB BLOB!
FRIGGETE. FRISSHHH...
METTETE 4 CUCCHIAI DI FECOLA IN GARZA STERILE E CHIUDETE A SACCHETTO; POI TAMPONATE LE FETTINE DI POLLO E ROSOLATE IN PADELLA PER 10 MINUTI.
MISCHIATE 3 CUCCHIAI DI SOIA, 2 DI MIRIN, 3 DI ZUCCHERO, 3 DI SAKE, VERSATE SUL POLLO E GLASSATE PER DUE MINUTI. E POI GNAM!!!
CHISSA' CHE RICETTA HANNO FATTO...
TANTO OGGI E' IL NOSTRO GIORNO DI RIPOSO!
E' CHE SONO UN PO' TRISTE...
ANCH'IO.
COMINCIO AD AVERE NOSTALGIA.
AMERIGO... ALESSANDRO... ALGIDA!
E ABBIAMO PERSO PURE GLI EUROPEI!

CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA — CONFESERCENTI PROVINCIALE DI ROMA — CONSORZIO IMPRESE CASTELLI ROMANI — COMUNE DI GENZANO

presentano

5TH INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL

UN GRANDE SPETTACOLO CON I MIGLIORI FILM D'ANIMAZIONE DI TUTTO IL MONDO!

QUINTA EDIZIONE
4-8 OTTOBRE 2000

GENZANO DI ROMA

I GRANDI OSPITI INTERNAZIONALI: WENDY TILBY, PAUL DRIESSEN, KONSTANTIN BRONZIT, JAN PINKAVA (IL REGISTA DI GERI S GAME), JULIAN NOTT (IL MUSICISTA DI WALLACE & GROMIT), OSCAR GRILLO, FURIO SCARPELLI, BRUNO BOZZETTO, MARV NEWLAND E GRANDI SORPRESE DAL GIAPPONE!

DIRETTORE ARTISTICO: LUCA RAFFAELLI

Corso Gramsci 110 - 00045 Genzano, Roma - tel: 06 93955108 - fax: 06 9391577
e-mail: castellianimati@marcacastelli.it - http: //www.castellianimati.it